

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

11

ROK 94

listopad cena 20 000 zł

jedenastu

Klub



Car&Driver



Lawnmower
Man

Młynek
-ostatnie
zwarcie



Pirackie
imperium

...dzielnie
zwalczając
konkuren-
tów...

by zyskać
uznanie
Króla!

Kolonizacja

Najpierw dopły-
wamy do lądu



... i pokojowo
się rozwijamy...



W UZNANIU
WASZYCH
WIELKICH
ZASŁUG
DLA KRAJU
I KRÓLA
PODNOŚCIE
ŁASKAWIE
STAWKĘ
PODATKU
VAT
Z 22 DO 220%.

Na ekranach kin całej Polski króluje nowe dzieło Stevena Spielberga — "The Flintstones". Szumna reklama, wielkie nazwiska, sławny reżyser... Zanosilo się na wielkie filmowe wydarzenie. Niestety, znowu sprawdziło się znane powiedzenie, że wielkość od śmieszności dzieli tylko jeden krok. Miłe wspominać poprzednie produkcje Spielberga: wspaniałe "Szczęki", świetną serię przygód Indiany Jonesa, realistyczny "Park Jurajski" i kontrowersyjną "Listę Schindlera". Natomiast śledząc życie mieszkańców miasteczka Bedrock odniosłem wrażenie, że film ten stworzył jakiś Stefan Szpila, a wielki Steven bawił w tym czasie na Hawajach.

Ale nie o tym miałem pisać. Otóż, podczas przeglądania redakcyjnej poczty doznajemy mieszanych uczuć — to wybuchamy śmiechem, to znów zgrzytamy zębami. Prawie rok doświadczeń, a nadal jesteśmy zaskakiwani treścią niektórych listów. Jednak oprócz standardowej dawki epitetów i pochwał, zdarzają się konkretne propozycje współpracy ze strony bardziej ambitnych Czytelników. Dla jednych szczytem marzeń jest chociaż mała publikacja, wydrukowanie w "tęte" jakiegoś drobnego Tipa. Inni sięgają wyżej — marzą o stałej współpracy z Gamblerem.

Niestety, pozostali autorzy listów, a jest to największa grupa respondentów, bardziej chyba liczą na atak kurzej ślepoty u członków redakcji, niż na prawdziwe uznanie. Zdarzają się nawet tak bezczelne propozycje "współpracy", że aż oczy przecieramy ze zdumienia. Na przykład, niejaki Łukasz Sz. nadesłał na konkurs "tęte" kserokopię oryginalnej instrukcji do polskiej gry (Rooster), zawierającą kody zabezpieczające i mapki etapów, a w załączonym liście wyraźnie dał nam do zrozumienia, że liczy na nagrodę pieniędzy! Natomiast Jan Cz. do ładnie wydrukowanych Tipów dołożył kserokopie kilku stron z niemieckojęzycznego Power Play (mapki do Alien Breed). Nad tak banalnymi przypadkami, jak np. "dokładniejszy od waszego" 16-stronicowy "opis" (solucja?) gry Dune, nagrywany przez Mariusza M., nawet nie warto się rozkładać.

Czasami w przypływach dobrego humoru wydaje mi się, że jestem w stanie zrozumieć motywację niektórych "spryciarzy", a nawet im wybaczyć. Przecież przykład idzie "z góry", a wokół tyle draństwa (nawet w grach komputerowych). Także do szkoły mają pod górę, no i pod koniec XX wieku nie wypada znać się nad osobnikami z epoki komputera łupanego.

Jednak nie rozumiem, dlaczego większość Waszych propozycji opisów, recenzji, solucji, Tipów, itp. — to rękopisy? Może nie potraficie używać nawet najprostszych edytorów tekstu na swoich komputerach, np. Norton Editor na PC, czy Edit lub Cygnus na Amidze, albo 1st Word na Atari ST (oczywiście z zainstalowanymi polskimi znakami)? A wokół tyle podstawowej literatury na ten temat, np. w publikacjach Lupusa. Lepiej możecie gryzmolić na papierze, niż przysyłać pliki na dyskietkach? Zadziwiają mnie także autorzy komputerowych wydruków, czyżby żal im było każdej, nawet najtańszej dyskietki?

Na szczęście, od czasu do czasu, zdarzają się miłe niespodzianki. Materiał proponowany do publikacji otrzymujemy na dyskietkach, teksty jako pliki ASCII z polskimi znakami w standardach: Amiga (PL, xJP), Atari ST (PL), PC (Latin 2, Mazovia), ilustrowane ekranową grafiką (także mapki) w formatach: GIF, PCX, IFF/LBM, GEM/IMG, TIFF, TGA. Dodatkowo: komentarze, sugestie, podpisy pod obrazki, wydruki... Przemyślane i starannie napisane teksty, z minimalną liczbą błędów, o uzgodnionej z redakcją tematyce (pisemnie lub telefonicznie). Jednym słowem — marzenie każdego redaktora, a dla autora — początek chwałebnej współpracy z Gamblerem!

Można również nadsyłać próbki swojej twórczości (w podany powyżej sposób), bez wcześniejszych konsultacji z redakcją. W takim jednak wypadku ryzykujecie. Szanowni Kandydaci na Autorów, że dopieszczony przez Was tekst nie trafi w nasze gusta, albo zdubluje artykuł z właśnie drukowanego numeru Gamblera. Tak było ze starannie przygotowanym materiałem o grze Reunion, nadesłanym przez Filipa Ł. i Macieja N. Tym razem nie trafili z tematem, ale pokazali się z jak najlepszej strony.

Przypominam, czytamy każdy list! Anonimów nie traktujemy poważnie, ale nie odmawiamy sobie chwili radośnego rechotu, jeśli tylko będzie z czego się śmiać. Oczywiście, odpisujemy TYLKO na najciekawsze naszym zdaniem listy, nawet proponując konkretną współpracę. Jednak, o dziwo, większość naszych listów pozostaje bez odpowiedzi. Czyżby stać Was było tylko na jednorazową prezentację swoich możliwości? Słomiany zapal, para w gwizdek, a może coś innego?

Kończąc tę pogadankę, zapraszam jednocześnie do lektury listopadowego Gamblera. Spisu treści nie trzeba daleko szukać, a w środku numeru jest i na czym oko zacząć, i co przeczytać.

PS Dotarła do nas informacja, że na wrześniowych targach Softarg '94 w Katowicach Gambler był najchętniej... kradzionym produktem targowym. Mała rzecz, a cieszy...

Mirek Domosud

**Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00**

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów.

Wydawca:

Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:

Mirosław Domosud

(z-ca red. nac. Gamy! TeTe)

Grzegorz Eider

(p.o. red. naczelny)

Jacek Grabowski

(VARIA'kowo, News)

Elżbieta Jaworska

(sekr. redakcji)

Piotr Kakiet

(red. graficzny)

Andrzej Majkowski

(Konkursy)

Piotr Roszczyk

(red. graficzny)

Wojciech Setlak

(Temat numeru, Recenzje

z-ca red. nac.)

Rafał Wiosna

Maksymilian Wrzesiński

(Listy do redakcji)

Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet

Piotr Roszczyk



Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:

00-739 Warszawa

ul. Stępińska 22/30

tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154

fax (0-22) 41 03 74

tlx 813527 omig pl

e-mail:

lupus@sam.nask.com.pl

DTP:

Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

Korekta:

Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki

Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę

NORMA-Balcerona
FANTASTYKA Warszawa

Naświetlenia:

SOFTdesign

01-164 Warszawa,

ul. Radziwie 13,

tel/fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:

SUPER KOLOR S.A.

Warszawa

ul. Konstruktorska 3a

tel. 451256, fax 452736



Skrzydła nad Normandią
Pirackie Imperium
Nocna misja
Dokopać!
Gaz do dechyl
Być Panem Wojennym
Dni małej floty
Dynastia w pigułce

TEMAT NUMERU

Klub jedenastu

Reakcje redakcji

VARIA'kowo

I Mistrzostwa Polski w Stratego
Konferencja dr. De Stroyera
Komiks

Mystic Towers
Kolonizacja
The Lawnmower Man
Hokus Pokus
Ale Jaja!

W grobowcu
AD&D Creator
Morph
Wielkie floty
Body Blows
Małe nie znaczy plugawe

On the Ball
Lista przebojów dla łamidożjów
Nadesłano

NEWS

Kronika Towarzyska
Skład złomu (hardware)
Świeże mięsko (software)

GamblerClub

Młynek — ostatnie zwarcie

Telegadula

Galeria

Darek Bujalski str. 4
Jacek Ilczuk str. 9
col. "Red Killer" Kozlovski str. 16
Maciej Warzecha str. 20
Marcin Zapora str. 22
Maciej Warzecha str. 24
Jacek Ilczuk str. 28
Jacek Ilczuk str. 30

Andrzej Majkowski str. 52

LISTY DO REDAKCJI

Papa Corleone str. 58

Prosiak str. 61

RECENZJE

Jorund str. 62
Maciej Warzecha str. 63
Maciej Warzecha str. 64
(at)Random str. 64
Wiktor Kozłowski str. 65
Adam Chys str. 66
(at)Random str. 67
Szymon Grabowski str. 68
Maciej Warzecha str. 69
Roman Sadowski str. 70
McSon str. 70
Roman Sadowski str. 71
Zgredaktor str. 72

In Nowator str. 73

In Nowator str. 73

..... str. 73

..... str. 76

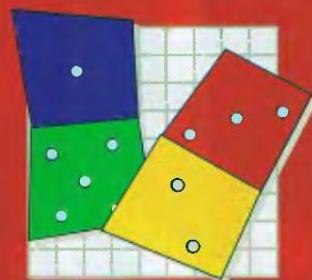
KONKURSY

Andrzej Majkowski,

Grzegorz Kozielski str. 79

Andrzej Majkowski str. 82

..... str. 83



Tips & Tricks
cpt. Mutator str. 35



Indeks programów numeru

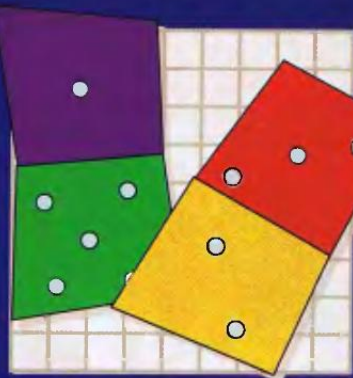
Program
Absoloute Zero
Alien Breed
Astro Fire
Bandits
Body Blows AGA
Car and Driver
Cerberus
Championship Manager
Colonization
D-Day
Dark Sun 2
Deathtrap Dungeon
Diser
Dogfight
Dragon Lore — The Legend Begins
Eiffish
Electronoid
Empire Soccer 94
Entombed
F—117A Nighthawk 2.0
F1 Championship Edition
FIFA — World Cup
Fritz 3.0
Grandest Fleet
Helios
High Seas Trader
Hocus Pocus
Kick Off 3
King of Thieves
King Pin
Lawnmower Man CD
Legions
Lemmings 3
Lemmings 3D

Artykuł Strona
News str. 74
News str. 74
Małe nie znaczy plugawe str. 70
News str. 74
Body Blows str. 70
Gaz do dechyl str. 22
News str. 74
Kolonizacja str. 63
News str. 75
News str. 75
News str. 74
Nadesłano str. 72
News str. 74
Nadesłano str. 72
News str. 75
Małe nie znaczy plugawe str. 70
Klub jedenastu str. 54
W grobowcu str. 66
Nocna misja str. 16
News str. 74
Klub jedenastu str. 75
News str. 69
Wielkie floty str. 70
Małe nie znaczy plugawe str. 73
News str. 64
Hokus Pokus str. 54
Klub jedenastu str. 74
News str. 74
The Lawnmower Man str. 64
News str. 74
News str. 74
News str. 74

Lords of Midnight
Lothar Matheus Soccer
Luigi & Spaghetti
Megapede
Metal Marines
Microsoft Golf for Windows
Misadventures of Flink
Morph
Mystic League Hockey
Oil Imperium
On the Ball
Overdrive
Overlord
Pirates! Gold
Planet Football
Pong Kombi
Premier Manager III
Rettee 2
Sensible World of Soccer
Sierra Soccer
Strike Fleet
Super Push-Over
Super Stardust
Superfrog
Tank Commander
Test Pilot Multimedia
Total Distortion
Ultimate Body Blows
Unlimited Adventures
Warlords 2
Wembley International Soccer
World Cup 94
Zonked

News str. 74
Klub jedenastu str. 55
Ale Jaja! str. 65
Małe nie znaczy plugawe str. 70
News str. 75
Dokopać! str. 20
News str. 74
Morph str. 68
News str. 73
Mystic Towers str. 62
Dynastia w pigułce str. 30
On the Ball str. 71
News str. 74
Skrzydła nad Normandią str. 4
Pirackie Imperium str. 9
Klub jedenastu str. 55
Małe nie znaczy plugawe str. 70
News str. 74
Klub jedenastu str. 55
Klub jedenastu str. 56
Dni małej floty str. 28
News str. 74
News str. 73
News str. 74
News str. 74
News str. 74
News str. 74
News str. 74
AD&D Creator str. 67
Być Panem Wojennym str. 24
Klub jedenastu str. 56
Klub jedenastu str. 56
News str. 74

SKRZYDŁA NA



cyinie. Nie spotkałem się do tej pory z niczym podobnym. Dodam jeszcze, że można grać w trybie SVGA!

Grafika nie jest jedynym atutem tej gry. Ciekawe misje i swoboda w działaniu sprawiają, że przez długie godziny będziesz męczył oczy (i monitor), krzywił kręgosłup (i krzesło) i grał, grał, grał...

Najnowszy symulator — to Overlord, wydany przez firmę Virgin, zasłużoną na tym polu. Oprawa graficzna programu jest prawie doskonała. O ile grafice tła można co nieco zarzucić, to samoloty ukazane są perfek-

Szczypta historii

Kryptonimem „Overlord” oznaczono operację desantową w Normandii. Rozpoczęła się ona 6 czerwca 1944 r. i była największą tego typu operacją w II wojnie światowej — pod względem skali użytych sił i środków. Oznaczała otwarcie drugiego frontu w Europie

w sile 3 dywizji powietrzno—desantowych na wybrzeżu okupowanej przez Niemców Francji.

Lotnictwo było jednym z podstawowych środków gwarantujących stworzenie warunków odpowiednich do przeprowadzenia operacji. Siły powietrzne miały kolejno: prowadzić systematyczne rozpoznanie obrony nieprzyjaciela, dezorganizować jego sieć komunikacji, obezwładniać obronę wybrzeża, osłaniać alianckie okręty oraz lądujące wojska w rejonie koncentracji wojsk i załadowania okrętów, dokonać zrzutu wojsk powietrzno—desantowych i wzmocnić ich działania oraz wesprzeć wojska lądowe w uchwyceniu

maju lotnictwo zrzuciło dalszych 118 tys. ton bomb, co spowodowało m.in. całkowity chaos w kolejnictwie. Na przykład w samej Normandii naloty alianckie zniszczyły bądź uszkodziły 900 lokomotyw, 16 tys. wagonów, urządzenia naprawcze, spaliły dowóz węgla oraz zburzyły



MIŁOŚNICY LATANIA MOGĄ
UZNAĆ ROK 1994 ZA SZCZĘŚLIWY.
SYMULATORY MNOżą SIĘ JAK KRÓLI-
KI W TELEWIZYJNEJ REKLAMIE. PO-
WSTAJĄ PROGRAMY CORAZ AMBIT-
NIEJSZE, Z CORAZ LEPSZĄ GRAFIKĄ

Zachodniej i stworzyła podstawy do kolejnego

etapu działań, którego celem było dojście do granic III Rzeszy.

Plan operacji przewidywał wysadzenie desantów: morskiego w sile 5 dywizji piechoty oraz powietrznego

przyczółków i ich poszerzaniu.

W kwietniu i maju 1944 r. anglo—amerykańskie siły powietrzne przeprowadziły wspólną ofensywę bombową na różne obiekty we Francji i Belgii. Miała ona na celu sparaliżowanie odwozów w głąbi i dezorganizację zaopatrywania wojsk niemieckich. Lotnictwo strategiczne bombardowało węzły kolejowe, ośrodki łączności, składy, mosty, parowozownie, lotniska, itd. W kwietniu zrzucono na te obiekty około 81 tys. ton bomb, niszcząc „przy okazji” 1282 samoloty niemieckie (w powietrzu i na lotniskach). W

23 mosty na Sekwanie i Loarze. Zestrzelono dalszych 1200 samolotów niemieckich.

Wkład lotnictwa w sukces operacji „Overlord” jest bezsporny. Oto, co na ten temat pisze historyk angielski L. Ellis: „Nie mogłoby w ogóle być mowy o stoczeniu tej kampanii, gdyby sprzymierzeńci nie stworzyli sobie możliwości wykorzystania przestrzeni powietrznej”. Polski gen. Franciszek

NORMANDIA

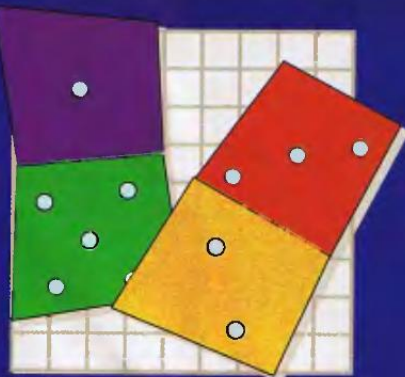
Skibiński pisał po wojnie: "Można bez żadnej przesady powiedzieć, że zwycięskie działania Sprzymierzonych na Zachodzie były przede wszystkim zasługą lotnictwa. Wszystkie kryzysy operacyjne, wszystkie niemieckie zwroty zaczepne były łamane przede wszystkim przez lotnictwo".

jako następca Hurricane i rozwijany równocześnie z Tornado, który był takim samym płatowcem z silnikiem Rolls-Royce Vulture. Typhoon (pierwszy lot w 1940 r.) robił wrażenie swoimi doskonałymi osiągnięciami. Posiadał silne uzbrojenie strzeleckie — 12 kaemów 7,7 mm. Ponieważ silnik Vulture okazał się mało efektywny, program Tornado zawieszono. Natomiast Typhoon, jako Mk 1A z silnikiem Sabre, został skierowany do produkcji seryjnej. Następna wersja, wyprodukowana w większej liczbie — to Mk 1B, z 4 działkami 20 mm. Ponieważ na dużych wysokościach nie wykazywał spodziewanych sukcesów, skierowano go do zwalczania czołgów, gdzie okazał się nie do zastąpienia.

Łącz

12,67 m; długość 9,74 m; silnik Napier Sabre IIC o mocy 2260 KM; uzbrojenie — 4 działka 20 mm i 2 bomby po 454 kg (lub 8 rakiet); prędkość maks. 663 km/h na wys. 5800 m (19 tys. stóp); zasięg 820 km.

3. North American P-51 Mustang — pierwszy model o oznaczeniu NA-73X, wyposażony w silnik Allison V-1720 — rozpoczął loty w październiku 1940 r. Pierwszych 51 egzemplarzy przeznaczonych dla Wielkiej Brytanii, zostało zarekwirowanych przez USAAF (US Army Air Force) dla swoich potrzeb. Następne serie: 275 egz. P-51A uzbrojonych w karabiny maszynowe 12,7 mm w skrzydłach; 1988 egz. P-51B z silnikiem Merlin i uchwytami bombowymi; 1750 egz. P-51C o zaokrąglonej osłonie kabiny; 7966 P-51D o mocniejszym silniku i dwóch dodatkowych działkach; 555 egz. P-51H o przedłużo-



stkich zastosowaniach.

Dane techniczne Mustanga P-51D: jednomiejscowy myśliwiec bombardujący dalekiego zasięgu; rozpiętość skrzydeł 11,89 m; długość 9,85 m; silnik rzędowy Packard (Rolls-Royce) o mocy 1531 KM; uzbrojenie: 6 kaemów 12,7 mm i zaczepy dla 907 kg bomb (lub 6 rakiet); prędkość maks. 703 km/h na wys. 7500 m (25 tys. stóp); zasięg 1529 km.

Oczywiście — to nie wszystkie samoloty występujące w grze. W locie możesz spotkać niemieckiego FW 190, zestrzelić powolnego Ju 88 lub niebezpiecznego Me 109. Często masz za zadanie osłaniać bombowce Mitchell.

Start!

Zaczynasz od głównego menu. Możesz m.in. obejrzeć wprowadzające w odpowiedni nastrój demko, ustalić własną konfigurację, przejść od razu do walki powietrznej, wziąć udział w operacji "Overlord" od samego początku, albo wgrać wcześniej zapisany stan gry z dysku.

Baza lotnicza Tangmere

Zatrzymujesz się przed bramą wejściową. Ze stojącego po lewej stronie budynku wartowni wychodzi strażnik. Spogląda na roz-

Stajnia

Wykonując poszczególne misje możesz dosłać jednego z trzech latających rumaków.

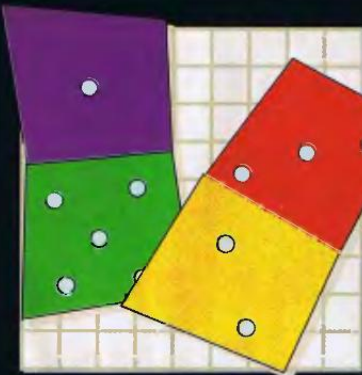
1. Supermarine Spitfire — został dokładnie opisany w nr. 8/94 Gamblera, w artykule "Orły, sępy, jastrzębie".
2. Hawker Typhoon — zaprojektowany w 1937 r.

nie wyprodukowano 3270 samolotów, razem z prototypami: samolotu rozpoznawczego FR.Mk 1B i myśliwca nocnego NF.Mk 1B.

Dane techniczne Typhona Mk 1B: jednomiejscowy myśliwiec bombardujący; rozpiętość skrzydeł

nym kadłubie i większym usterzeniu oraz 1337 egz. P-51k ze śmigłem produkcji Aeroproducts. Mustang, wyposażony w odrzucany zbiornik paliwa i silnik Merlin, miał przewagę nad niemieckimi samolotami we wszy-





kaz przyjazdu, saltuje i drżącą z wrażenia ręką (to prawdziwy pilot!) wskazuje dalszą drogę.

W wartowni masz dostęp do podstawowych opcji gry.

Po chwili w towarzystwie oficera dyżurnego zaczynasz zwiedzać bazę.

— Po lewej stronie, tuż za wartownią, jest centrum dowodzenia, sir.

W centrum dowodzenia możesz ustawić dokładną konfigurację gry, m.in. wybierasz misje (np. niszczenie lotnisk, mostów, linii kolejowych wroga), poziom trudności (zależy od wybranego stopnia wojskowego), ułatwienia dla początkujących (np. nieśmiertelność, zerowe zużycie paliwa, nieograniczona ilość amunicji, niski poziom wyszkolenia przeciwnika), sposób kontroli samolotu, szczegółowość grafiki.

Po chwili skręcasz w alejkę po lewej stronie. W oddali czerwienią się budynki koszar.

— Tam jest pańska kwatera, może nie za wygodna, ale jednoosobowa.

— Kiedy zaczynamy, sir?! — pytasz niecierpliwie.

— O szczegółach akcji dowie się pan w centrum dowodzenia. Prywatnie mogę dodać, że około pierwszego zaczęło się coś dziać.

Przechodzicie razem kilkadziesiąt metrów i skręcasz w prawo.

— Co znajduje się w tym

budynku? — wskazujesz niskie zabudowanie po lewej stronie.

— To jest siedziba oficera dyspozycyjnego. Na bieżąco będzie pana informował o rozkazach z dowództwa. Wie pan, nowe akcje, awanse, nagany... Natomiast tamten budynek to centrum operacyjne. Będzie pan tam częstym gościem.

W centrum operacyjnym zdobędziesz informacje na temat: aktualnej sytuacji historycznej, dostępnych samolotów, studia filmowe-

oczekiwał na rozkaz startu — oficer wskazuje mały budynek, w pobliżu pasa startowego.

— Dziękuję, sir. Porozmawiam sobie z pilotami — udajesz się w tamtą stronę.

W pomieszczeniu pilotów (dispersal) możesz napisać



wanych bombowców i macierzystej bazy lotniczej, itd. (klawisze [Shift] + [;], [']). Oprócz samych współrzędnych znajdują się tutaj inne dane: odległość od danego obiektu oraz jego wysokość mierzona od poziomu morza.

W przypadku, gdy pogubiłeś się nieco i nie wiesz, gdzie szukać głównego celu misji, albo gdy na trasie przelotu znajduje się jakiś cel drugorzędny, można



skorzystać z lokalizacji wzrokowej. Siedzisz w kabinie i uruchamiasz wyszukiwanie najbliższego celu (klawisze [Alt] + [F9]) lub głównego celu misji (klawisze [Alt] + [F8]).

W podobny sposób możesz odszukać swoją macierzystą bazę (klawisze [Alt] + [F1]), swojego skrzydłowego, itd.

Rady doświadczonego pilota

1. Wróg lubi atakować od strony słońca.
2. Słuchaj komunikatów skrzydłowego, jego informacje pozwolą szybko zlokalizować wroga, a czasami uniknąć ze-



go, skuteczności Twoich akcji, misji do wykonania. W grze otrzymujesz te same zadania co lotnictwo podczas operacji "Overlord". Opis każdej misji jest bar-



dzo dokładny. Dostajesz informacje odnośnie lokalizacji, ważności danego obiektu oraz rodzaju zadania (np. masz zniszczyć samodzielnie cel lub zapewnić eskortę bombowcom).

Obeszliście prawie całe lotnisko. Minęliście pas startowy i wieżę kontrolną.

— W dispersalu będzie pan



raport, zajrzeć do książki lotów, obejrzeć wyniki swoich akcji i swoje konto punktowe.

Nawigacja

Większość lotu do celu najlepiej odbyć za pomocą autopilota, z przyspieszeniem upływu czasu. Współrzędne punktów kontrolnych, do których kolejno dolatujesz, dostępne są przy dowolnym ekranie widokowym. Poszczególne punkty kontrolne możesz przełączać klawiszami [;] i [']. Na ekranie widokowym możesz także ustalić pozycję skrzydłowego, eskorto-

strzelenia.
3. Bombowce,
wbrew pozo-



rom, umięją się same
obronić, najbezpieczniej
atakować je od strony
"brzucha".

4. Nie strzelaj do spado-
chroniarzy!

5. Zapoznaj się dokładnie z
treścią zadania, także z
dodatkowymi informa-
cjami (np. czy cel jest
dobrze broniony, czy po-
siada słabe punkty).

6. Jeśli cel jest dobrze bro-
niony, najpierw zniszcz
baterie przeciwlotnicze.
[Atak na baterie plot.
jest bardzo ryzykowny,
lepiej jednak przeprowa-
dzić szybki nalot na ma-
łej wysokości, NIE LE-
CĄC W STRONĘ BATERII!
— przyp. red.]

7. Nie rozpraszaj się zbyt-
nio, nie niszczyć zbyt wielu
drugorzędnych celów,
bo szybko zabraknie Ci
amunicji i paliwa.

8. Zaczynaj od niszczenia
niemieckiego lotnictwa
[lotniska i samoloty].



Szczęśliwe zakończenie

Wydaje mi się, że do tej
pory nie spotkałem równie
dobrego symulatora. Sądzi-
łem na początku, że nic nie
jest w stanie zaskoczyć tak
starego wyjadacza symula-
cyjnego — jak ja. Bardzo się
pomyliłem. Wyobraźnia au-
torów, warsztat techniczny
programistów, grafika SVGA
— musisz to sam zobaczyć.

Overlord nie zmusza do
kolejnego przechodzenia
poszczególnych etapów.
Masz pełną dowolność w
wykonywaniu poszczegół-
nych misji.

Miła wiadomość dla po-
siadaczy 386DX — nie trze-
ba zmieniać komputera na
lepszy, aby zagrać w Over-
lord. Dobrze to świadczy o
programistach, przy takiej



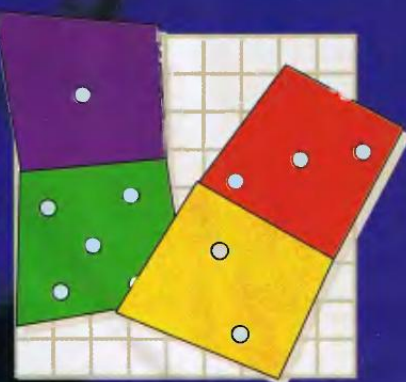
oprawie graficznej — nie ma
wysokich wymagań sprzęto-
wych. Na 486DX mamy już
pełen komfort, ale na SX z
zegarem 25 MHz lepiej uru-
chomić tryb 386.

Niestety, znalazłem kilka
minusów.

Po pierwsze, nawigacja —
prosto, wręcz idealnie jest
to rozwiązane w Pacific Stri-
ke. W „Overlord” sposób do-
latywania do poszczegół-
nych punktów kontrolnych
jest nieco mętny, także au-
topilot nie zawsze działa
prawidłowo.

Po drugie, na listę pilo-
tów nie można się wpisać
pod własnym imieniem i
nazwiskiem. W grze wcle-
lasz się w postać jakiegoś
bliżej nie znanego osobni-
ka. Jeżeli zginiesz, wclelasz
się w kolejnego pilota. Tak-
ich możliwości masz aż...
3 (trzy)! Potem dowiadujesz
się, że cała operacja została
zawieszona i koniec gry.

Po trzecie, autorzy tyle
wysiłku włożyli w wizerun-
ki samolotów, że mogliby
wysilić się jeszcze bardziej i



ładnie przedstawić także
obiekty ataku. Są one rów-
nie błyszące jak w innych
grach. [Podejrzewam, że
byłoby trudno pogodzić ni-
skie jak na symulator lotni-
czy wymagania sprzętowe z
realizacją tego życzenia —
przyp. red.]

Ostatni, ale chyba najpo-
ważniejszy minus gry. Aż się
zdziwiłem — tyle pracy i
takie uchybienie. Spróbuj po
starcie zniszczyć swoją bazę.
I co — nic? Nie spotyka się
to z najmniejszą nawet
naganą, jest zupełnie bez-
karne! Mało tego, możesz
zniszczyć całe lotnisko, nie
przerwie to nawet na mo-
ment jego działania! To
samo, gdy próbujesz ze-
strzelić swojego skrzydłowe-
go. Brak jakiegokolwiek kary!

Poza tymi uchybieniami
— Overlord jest ekstra! W
trybie SVGA potrzebuje 22
MB miejsca na twardzieliu.
Minimalna pamięć — tylko
4 MB (jak określa to jeden
z moich kolegów, jest to
minimalne minimum).

PS Serdeczne dzięki dla
Wojtka Ziemińskiego
(zwanego też „Ziomas”) za
pomoc w napisaniu tego i
wcześniejszych artykułów.

Darek Bujalski

Przydatne klawisze

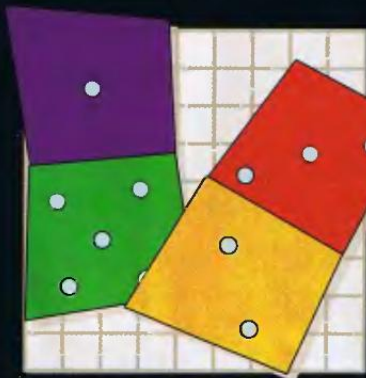
- [Alt] + [F8] — cel naziemny
- [Alt] + [F9] — najbliższy cel
- [Alt] + [F3] — rzut okiem na towarzysza
- [Alt] + [F4] — samolot wroga w pobliżu
- [Alt] + [F5] — samolot wroga w oddali
- [/] — włączanie sprzężarki w silniku
- [E] — przełączanie zbiorników paliwa
- [Pg Up], [Pg Dn] — przełączanie rodzaju broni
- [Ctrl] + [0...9] — przesładka na inny samolot formacji

Literatura:

Czesław Krzemiński, „Woj-
na powietrzna w Europie
1939-1945”, Wydawnic-
two MON, Warszawa
1983

L. Ellis, „History of the Se-
cond World War. Victory
in the West”, t.1, Londyn
1962

Franciszek Skibiński, „Do-
wodzenia wojskami koali-
cji na tle bitwy w Nor-
mandii”, Warszawa 1968



Uzupełnienie od redakcji

Ponieważ równie namiętne, jak autor opisu, graliśmy w „Overlord”, postanowiliśmy dopisać parę ważnych (naszym zdaniem) spostrzeżeń na temat tej gry.

Jeśli zacięło Ci się podwozie, dowództwo zasugeruje, abyś wyciągnął w górę samolot i skakał ze spadochronem. Możesz jednak uratować samolot lądując awaryjnie — na brzuchu. Przy wypuszczonych klapach i obrotach silnika ustawionych na ok. 2000, zniż się na 100 stóp i wylącz

wstrzymaj się, aż zobaczysz kolory i oznakowanie nadlatującego samolotu. Nie wahaj się zanurkować pionowo za wrogiem — samoloty w Overlord to marzenie pilota, wyprowadzisz bez problemu.

Piloci niemieccy mogą zagrozić tylko swoją liczebnością, jeśli zagapisz się i któryś siądzie Ci na ogonie, wystarczy jeden ostry zakręt, aby zamienić się rolami.

Bombardowanie mostów z lotu nurkowego: leć wzdłuż drogi dochodzącej do mostu (jeśli jest w jednej linii). Wykorzystaj widok z góry, aby ustawić się dokładnie nad drogą. Obroty 3000, pułap 3000 stóp (co najmniej), wypuść kłapy i

podwozie przed celem, zwolnij do 100 mil/h, widok z góry, w 1/3 długości mostu widok do przodu, pionowe nurkowanie — jeśli wszystko wykonałeś poprawnie, powinieneś dokładnie pod sobą zobaczyć środek mostu! Jeśli nie uda Ci się zniszczyć

Jeśli jesteś w krytycznej sytuacji, a nie chcesz dostać reinkarnacji w postaci następnego pilota (jeśli został jeszcze jakiś), to naciśnij klawisze [Ctrl] + [X]. Znajdziesz się z powrotem w macierzystej bazie, nawet jeśli tuż przed skorzystaniem z tej możliwości leciałeś korkociągiem w palącym się samolocie ku ziemi.

Staraj się nie latać na pułapie niższym niż 50 stóp, nie będziesz wiedział, kiedy się rozbijeś, ale otrzymasz informację o „napotkanej” przeszkodzie (np. most, wieża ciśnienia).

Mutator & Zgredaktor



silnik (klawisz [<], potem [-]). Będąc tuż nad ziemią, stopniowo ściągaj drążek na siebie, tak abyś tracił jednocześnie prędkość i wysokość. Tak samo możesz postąpić w przypadku wodowania na kanale La Manche.

Wszystkie samoloty — cele, są w grze silnie powiększone, nie otwieraj ognia do celów mniejszych niż ok. 10 pikseli. Najlepiej



mostu bombą, spróbuj rozstrzelać baterie plot. umieszczone na podporach (jeśli są) — eksploduje ich amunicja i most wali się do rzeki.

Podczas planowania całej kampanii ważna jest kolejność atakowania celów. Najpierw należy osłabić lotnictwo i transport, a obronę wybrzeża zniszczyć tuż przed inwazją (inaczej Niemcy ją po prostu odbudują).

OVERLORD

Virgin 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		95%

PIRACKIE IMPERIUM

KIEDY KOLUMB PONOWNIE ODKRYŁ AMERYKĘ, NIE WIEDZIAŁ, BO NIBY SKĄD MÓGŁ WIEDZIEĆ, ŻE STAJE SIĘ WSPÓŁTWÓRCĄ NOWEGO PIRACKIEGO IMPERIUM, NAJWIĘKSZEGO JAKIE KIEDYKOLWIEK ZNAŁ ŚWIAT.

Europejscy piraci, dla których głównym obszarem działań było Morze Śródziemne, szybko zorientowali się, jak ogromne możliwości skrywają odkryte właśnie tereny. O szybkości ich reakcji świadczy fakt, że już podczas swej trzeciej podróży Kolumb miał z nimi poważne kłopoty. A skuteczność ich działania widać w udanym rabunku znacznej części skarbu zdobytego przez Cortésa w Meksyku. Takim to właśnie wspaniałym sukcesem Giovanni da Verrazano rozpoczął epokę piractwa na Karaibach (1523 r.).

Piraci szybko znaleźli możliwych protektorów. Król Francji, Franciszek I, pozwolił na stworzenie w La Rochelle bazy pirackiej. Verrazano otrzymał od niego (za część skarbu zrabowanego w Meksyku) patent kapra morskiego. Znacznie bardziej znana jest postać Elzbiety I, królowej Anglii, łączą się z nią nazwiska: Drake i Raleigh.

Takie podejście monarchów Francji i Anglii do morskiego piractwa zostało sprowokowane przez specjalny układ między Hiszpanią i Portugalią, podpisany w 1494 r. w mieście Torde-sillas. Zgodnie z nim, nieznane jeszcze obszary Nowego Świata zostały podzielone na dwie części — papież Aleksander VI wydał odpowiednią bullę. Tereny na wschód od 46 południka dostała Portugalia, na zachód — Hiszpania.

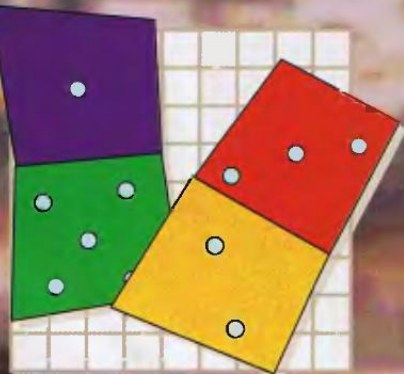
Oczywiście, inne kraje Europy nie mogły się pogodzić z takim rozwiązaniem. Franciszek I powiedział: "Słońce świeci dla mnie tak samo jak dla innych, chciałbym widzieć klauzulę testamentu Adama, która pozbawiłaby mnie praw do Nowego

Świata". Za tym układem stały jednak potężne państwa. Gubernatorzy kolonii stosowali się do postanowień układu — utrudniali akcje osiedleńcze i blokowali handel. Trzeba przyznać, że robili to z przyjemnością i okrucieństwem, a ich przeciwnicy również nie pozostawali w tyle.

Zainteresowanie Nowym Światem w Europie było duże, jednak dopiero klęska Niezwyciężonej Armady w 1588 r. otworzyła Anglii i

innym państwom drogę do Ameryki. Filip II, król Hiszpanii, chciał położyć kres działalności angielskich piratów. Najlepszym rozwiązaniem wydawał się podbój Anglii, dlatego wystawił olbrzymią flotę (130 okrętów i 31 tys. ludzi). Flota poniosła klęskę, do Hiszpanii wróciła zaledwie połowa okrętów i jedna trzecia ludzi.

Wraz z końcem XVI w. zmniejszyło się zainteresowanie władców europejskich Nowym Światem. Skomplikowana sytuacja w Europie skutecznie odwraca-



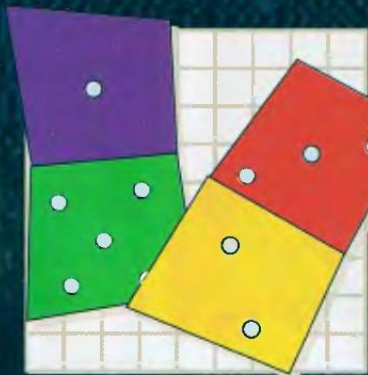
ła uwagę od Ameryki.

Skończyła się też epoka konkwistadorów, a rozpoczęło stulecie kolonizacji. Korsarzom i piratom nie wystarczyło już same rozboje, chcieli zakładać własne kolonie!

Na początku XVII w. pojawili się na Karaibach Holendrzy i założyli stałe bazy w Gujanie. Holenderski kolonializm nie rozpoczął się od wypraw korsarskich — walczone na polu ekonomicznym, chcąc odebrać monopol Hiszpanom. Wkrótce Holendrzy zrealizowali plany, w pewnym momencie do nich należało trzy czwarte wszystkich żeglujących po oceanach statków!

Dopiero połowa XVII w. przynosi ożywienie w Nowym Świecie — rozpoczynają się kolonizacyjne akcje Anglii i Francji, wspomagane ucieczką prześladowanych na tle religijnym mieszkańców Europy i napływem bezrobotnych najemników (po zakończeniu wojen religijnych). Rozpoczyna się gorączka Eldorado — czas poszukiwań wysłannego kraju pełnego złotych skarbów. Pojawiają się pierwsze kolonie

an-



gielskie (Nevis) i francuskie (San Cristobal, później dzielona z Anglią). Na San Cristobal panuje założona we Francji organizacja: Association des Seigneurs des Isles de l'Amerique (jednym z jej głównych udziałowców jest sam kardynał Richelieu).

Zaczyna się epoka bukanierów (flibustierów) — ludzi, którzy nie czują się już przybyszami z Europy — ich ojczyzna to Indie Zachodnie. Nie uznają władzy królów ani gubernatorów, rządzi nimi ten, kto najsprawniej włada bronią.

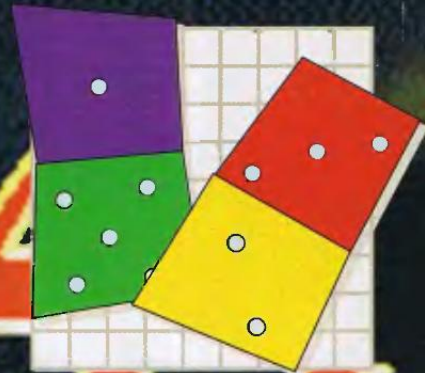
Hiszpanie nie pozostają obojętni na takie pogwałcenie ich "własności", ekspedycje karne atakują przybyszy, którzy uciekają, by zaraz potem wrócić. Walki trwają całymi latami, szczególnie zaciekle są na Tortu-dze (Wyspie Żółwiej) zwa-nej też Isla de Puercos (Wy-

spa Wieprzy), ponie-waż na każdego jej mieszkańca przypa-dało około stu (!) wieprzy. Wojna o wyspę trwa 30 lat, aż do 1664 r., kie-dy ostatecznie Tor-tuga zostaje wła-snością Francji (była to jedna z największych baz pirackich na Karaibach).

Pozostałe większe bazy — to zdobyta



Pirater



wcześniej przez Anglików Jamajka (Port Royal) i, położona w połowie drogi między Tortugą a Jamajką, Wyspa Krowia — miejsce pirackich zgromadzeń przed rozpoczęciem wielu wypraw. Jamajkę zdobyto właściwie przypadkiem! Na podbój Santo Domingo wyruszyła wielka wyprawa: 38 statków i 2500 żołnierzy. Dołączyli do niej ochotnicy. Ostatecznie wyprawa liczyła ok. 7000 ludzi, a siły przeciwnika — tylko kilkuset żołnierzy. Wynik walki nie budził wątpliwości. Jednak głównodowodzący Anglików postanowił, że w czasie kampanii jego ludzie nie będą pić wódki! To można było jeszcze ścierpieć, ale drugie rozporządzenie, że po wkroczeniu do miasta nie można grabić, spowodowało masowe dezercje. I tak skończyła się ta wielka wyprawa. Resztki angielskiej ekspedycji zajęły Ja-

majkę, zamieszkaną przez nieliczną grupę Hiszpanów...

Anglicy próbują zająć wyspy San Andrés i Providencia, leżące w pobliżu Panamy. Providencia ma doskonałe położenie — dostęp do portu broni rafa koralowa. Po zdobyciu wyspy, Anglicy ustanowili na niej obowiązkową służbę wojskową. Nic więc dziwnego, że hiszpańskie wyprawy, mające na celu odbicie jej, kończą się niepowodzeniem. Korsarze próbują założyć nawet własną republikę... Dopiero hiszpański admirał Pimentia odbija wyspę. Dwa tysiące ludzi zdobywa jej czter-

na -
ście fortów uzbrojonych w 56 wielkich i 148 małych dział.

Odpowiedzią Hiszpanów na ożywioną działalność bukanierów było łączenie statków w konwoje — znacznie trudniejsze do pokonania dla niewielkich okrętów pirackich. Dlatego piraci zrezygnowali z napa-
dów na pełnym morzu — tworzyli duże grupy i napadali na miasta.

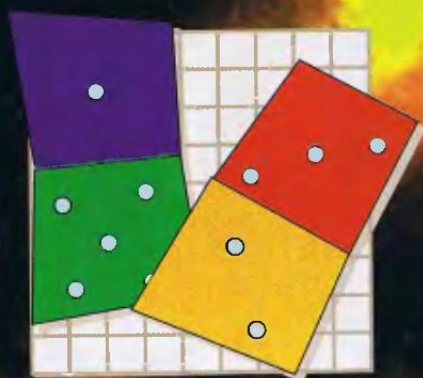
Rok 1688, po śmierci Morgana, uznawany jest za koniec epoki bukanierów. Nieudaną próbą przywrócenia jej dawnej świetności była wyprawa na Pacyfik (Sharp i Coxon) w latach

1680-82. Nie przyniosła jednak zbyt wielkich efektów i zakończyła się niezbyt szczęśliwie.

Rozpoczęły się prześladowania flibustierów. Musieli oni opuścić Tortugę i Jamajkę. Pod koniec XVII w. przenieśli swoją bazę na wyspę New Providence (archipelag Bahama) i zbudowali tam miasto portowe Nassau. Była to główna siedziba karaibskich piratów w pierwszych latach XVIII stulecia. Na Pacyfiku głównymi pirackimi bazami były wyspy Galapagos i wysepka Juan Fernandez (u wybrzeża Chile).

Rok 1697, w którym miała miejsce wyprawa barona de Pointis, kończy epokę panowania "pirackiego imperium" na Karaibach.

Wiek XVIII i XIX — to stulecia kolonii i rozpoczynających się ruchów rewolucyj-



nych. Pojawiają się co prawda takie nazwiska jak Jean Laffite, czy "ostatni flibustier" William Walker (stracony w 1860 r. w Hondurasie). Ale to już całkiem inna historia...

Pirates! Gold

Gdy w 1989 r. pojawiła się gra *Pirates!*, nikt najprawdopodobniej nie myślał, że będzie to jedna z najbardziej znanych i najlepszych gier, wydanych przez firmę MicroProse.

Trudno jednak było zauważyć poważnych braków tej gry pod względem oprawy graficznej i dźwiękowej. Toteż pojawienie się nowej wersji — *Pirates! Gold*, nie było wielkim zaskoczeniem, chociaż czekaliśmy na to 4 lata.

Pirates! Gold jest właściwie grą tak podobną do pierwowzoru, że trudno mówić o niej, jako o nowości. Oczywiście, różni się zdecydowanie pod względem graficznym i dźwiękowym. Grafika jest znacznie doskonalsza, choć nadal są to obrazy statyczne, co nieco zmniejsza ich atrakcyjność. Efekty dźwiękowe i muzyczne są bardziej urozmaicone. W scenariuszu również nie ma

właściwie żadnych różnic. Nieco odmienna za to jest jego realizacja, np. zamiast dostępnej w pierwowzorze możliwości *Take a Sun Sight*, w *Pirates! Gold* pojawiła się znacznie wygodniejsza mapa Karaibów.

Akcja gry

toczy się w Indiach Zachodnich (XVI—XVII w.). Aby osiągnąć dobry wynik należy:

1. Odzyskać zaginioną rodzinę: siostrę, ojca, matkę i wujka. Informacje, w postaci fragmentów map prowadzących do miejsc ich uwięzienia, można uzyskać pokonując w pojedynku przeciwników wskazanych przez życzliwych gubernatorów. Każdy odnaleziony członek rodziny posiada fragment mapy prowadzącej do zagubionego skarbu. Taka zdobycz jest bardzo pożądana.
2. Zdobyć jak największe bogactwa, aby prowadzić spokojne życie. Zależy to głównie od zdobywanych łupów i odkrywanych skarbow oraz — jaką część zdoła się "zaoszczędzić".
3. Uzyskać jak najbardziej znaczące tytuły oraz akty nadania ziemi od państw, których politykę się popiera.
4. Dobrze się ożenić.

Podstawowe opcje

START A NEW CAREER — rozpoczęcie nowej kariery. Umieszczone wcześniej informacje o celach gry odnoszą się do tej właśnie opcji.
CONTINUE A SAVED GAME — kontynuacja wgranej wcześniej gry.

COMMAND A FAMOUS EXPEDITION — objęcie dowództwa nad jedną ze sław-

nych wypraw. Cel — zdobywanie oraz łupienie miast i napotkanych statków. Gra kończy się wraz z pierwszym podziałem łupów lub w momencie, gdy załoga się zbuntuje.

Słynne wyprawy

Battle of San Juan de Ulua (John Hawkins, 1569) — start 1 stycznia 1569 r. W skład wyprawy wchodziły okręty: galeon, okręt handlowy i 4 pinasy. Łącznie: 308 ludzi, 36 dział, 5000 sztuk złota, żywność na 62 dni.

The Silver Train Ambush (Francis Drake, 1573) — 16 czerwca 1572 r. Okręt handlowy i pinasa. Razem: 73 ludzi załogi, 18 dział, 2500 sztuk złota, żywność na 105 dni.

The Treasure Fleet (Piet Heyn, 1628) — 23 stycznia 1628 r. Cztery szybkie galeony, 2 słupy. W sumie: 700 ludzi, 48 dział, 5000 sztuk złota, żywność na 73 dni.

The Sack of Maracaibo (L'Ollonais, 1666) — 23 marca 1666 r. Słup i 5 pinas. Całość: 400 ludzi, 10 dział, 3000 sztuk złota, żywność na 38 dni.

The King's Pirate (Henry Morgan, 1671) — 5 sierpnia 1670 r. Fregata, 2 okręty handlowe, bark, 2 słupy, pinasa. Razem: 600 ludzi, 30 dział, 3000 sztuk złota, żywność na 25 dni.

The Last Expedition (Baron de Pointis, 1697) — 4 kwietnia 1697 r. Pięć fregat, jeden słup. Łącznie: 1200 ludzi, 40 dział, 2500 sztuk złota, żywność na 42 dni.

Nowa kariera

Po wybraniu opcji **START A NEW CAREER** określamy:

1. Okres historyczny, w którym będzie miała miejsce akcja. Dostępne są scenariusze: **The Silver Empire (1560)**, **Merchant and Smuglers (1600)**, **The New Colonists**

(1620), **War for Profit (1640)**, **The Buccaneer Heroes (1660)**, **Pirate Sunset (1680)**.

2. Narodowość, jedna z czterech: Anglik, Francuz, Holender i Hiszpan.



3. Specjalne umiejętności:

a) Skill at fencing — zręczność w posługiwaniu się białą bronią. Ula-



ju (Silver Train), można też szybciej znaleźć dobrą żonę.

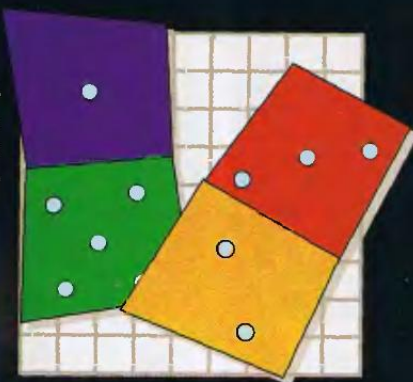
c) Skill at navigation — wyższy po-



twia korzystne rozstrzygnięcie pojedynków. W **Pirates! Gold** nie prowadzi to do tak paradoksalnych sytuacji, jak w **Pirates'89** — nie można już zdobyć wrogiego statku w prawie solowym ataku.

b) Wit and charm — czar osobisty. Gubernatorzy stają się bardziej przyjaźni, częściej dają jakieś misje do wykonania. Ich córki są tak oczarowa-

ne, że udostępniają informacje o miejscu pobytu Floty Skarbów (**Treasure Fleet**) i Srebrnego Orsza-



kowych lat. Czas uprawiania piractwa nie może być długi. Częste pojedynki, użeranie się ze stale niezadowoloną załogą, stałe zagrożenie życia. To wszystko musi nadszarpnąć zdrowie. Nik więc dziwnego, że pirat w wieku 35 lat, to właściwie ruina — stary dziadyga, nadający się jedynie do niańczenia własnych wnuków.

4. Poziom trudności: uczeń, czeladnik, awanturnik i zawadiaka.

5. Swoje imię i nazwisko, nie wpisanie — jest równoznaczne z wyborem pseudonimu Incognito.

Na morzu

Większość akcji odbywa się na mapie Indii Zachodnich. Gdy dojdzie do spotkania na morzu, można wtedy dokonać:

1. Wstępnego rozpoznania: **CONTINUE OUR VOYAGE** — rezygnacja ze zbliżenia, kontynuacja podróży i **INVESTIGATE** — zbliżenie się do dostrzeżonego statku i sprawdzenie jego typu.

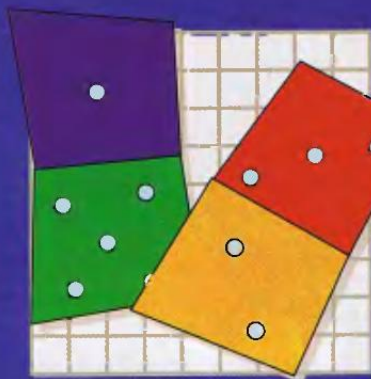
2. Dokładnego rozpoznania — pojawia się informacja o tym, jakiego typu statek dostrzeżliśmy, dalsze zbliżenie i obserwacja pozwalają na rozpoznanie narodowości: **INVESTIGATE** — kontynuacja badania i **SAIL AWAY** — ucieczka.

3. Wyboru postępowania po rozpoznaniu — po informacji, jaka flaga powiewa na maszcie na-

ziom sztuki żeglarskiej. Łatwiej unikać frontów burzowych, statek jest bardziej zwrotny podczas walki, załoga szybciej stawia żagle.

d) Skill at gunnery — większe zdolności w obsługiwaniu artylerii okrętowej. Cenna umiejętność, szczególnie na wyższych poziomach (przeciwnicy strzelają wtedy doskonale).

e) Skill at medicine — wiedza medyczna. Pomaga przedłużyć okres czynnej służby o kilka dodat-



**GDZIEŚ NAD PUSTYNIĄ, W REJONIE
ZATOKI PERSKIEJ KRAŻY JAK CIEŃ
NIEZWYKŁY SAMOŁOT. PRAWIE NIE-**

**WIDOCZNY DLA RADAROWYCH OCZU
OBRONY PRZECIWLOTNICZEJ, PRZY-
GOTOWUJE SIĘ DO ATAKU NA NAJ-
WAŻNIEJSZY Z WYZNACZONYCH CE-
LÓW.**

Zostałem wezwany do sali odpraw. Dowódca przydzielił mi kolejną nocną misję. Tym razem należy zniszczyć zgrupowanie czołgów Gwardii Republikańskiej Saddama Husseina, gdzieś w pobliżu miejscowości o egzotycznej nazwie — Jalibah. To najważniejsze zadanie mojej misji (Primary Target), dodatkowym celem jest kuter rakietowy, patrolujący okolice portu Kuwait City (Secondary Target).

Obejrzałem mapę, przeczytałem dostarczone rozkazy i udałem się do "zbrojowni". Mój pocztowy STEALTH FIGHTER stał już zatan- kowany do pełna, uzbrojony w dwie bomby GBU-12 i dwa pociski PENGUIN-3. Uzbrojenie

samolotu było odpowiednie, przeszedłem więc do hangaru. Potwierdziłem gotowość i zaczęło się...

Najpierw opadła owiewka kabiny, zatrzaskując mnie w środku. Potem odłączyli wąż od dystrybutora i od tej chwili byłem zdany tylko na siebie. Samolot wy- kolował z hangaru na pas startowy...

Siedzę sobie wygodnie, pa-

trzę, i co widzę? Mam HUD, poniżej dwa wielofunkcyjne ekrany komputerowe, sztuczny horyzont, itd. Pierwsze co robię, to oddalam własne galy od HUD-a, bo potem ciężko mi ostrość ustawić. Ile teraz widać!

Następnie ustawiam po-
prawnie (chy-

NOCNA MISJA

ba) pierwszy punkt nawigacyjny (Waypoint 1). Komputer sytuje go zawsze w połowie drogi między miejscem startu, a najważniejszym celem akcji.

Teraz start — są dwie szkoły, z kłapami i bez. Ja wypuszczam kłapy i daję ciąg na maksa. Przy prędkości ok. 130 kts (mil/h) podnoszę dziób, a przy 150 kts samolot odrywa się od pasa. Teraz kurs do Waypoint 1. Skręt, ale bardzo delikatny, ponieważ przy małej prędkości, gdy zrobię to zbyt gwałtownie, samolot zwali się w dół. Usłyszę wtedy natrętny dźwięk alarmu i ujrzę jaskrawo świecącą lampkę z napisem STALL.

Dobra, jestem na kursie, jednak podczas zakrętu zna-



lałem się na wysokości 1600 stóp. Obniżam dziób i po chwili jestem na 500 stopach. Wyrównuję i włączam Autopilota, który poprowadzi samolot jak po masle. Trzeba się odprężyć przed najgorszym...

Po spalaszowaniu żelaznej

porcji (kanapka z kielbasą i ogórkiem), postanowiłem wziąć sprawę w swoje ręce. Chwyciłem joystick, ponieważ mój F—117 niebezpiecznie zbliżył się do jakiegoś samolotu wroga. Jeszcze tylko ustawienie HUD-a w tryb air-to-air i już wiem, co to za jeden. Stał się MiG—21. Jednak lepiej przylulić się do gleby, bo nawet on, gdy mnie zobaczy, może narobić kaszany. Wszak wspaniały twór ludzkiej myśli, jakim jest Lockheed F—117, nie posiada nawet marnego działka do samoobrony.

Schodzę bardzo nisko. Wysokość utrzymuję pomiędzy 100 a 250 stóp, tzn. staram się utrzymać. Na tej wysokości tak rzuca samolotem, że tylko dobremu refleksowi zawdzięczam, że nadal lece.

No i stało się. Zagapiłem się na mapę i o mało nie wyrzuciłem w glebę. Najniższa wysokość, jaką zobaczyłem na wysokościomierzu, to 20 stóp.

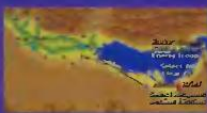
Nagle na pustyni ujrzałem jakieś ogniki i kilka świateł. Po chwili przemykam się nad szczytami wiertniczymi, z boku zostawiając jakiś budynek. Stwierdzam, że minąłem już Waypoint 1 i do celu pozostało ok. 40 km. Przesuwam HUD-a w tryb air-to-ground i włączam FUR. Teraz kamera w przód. Jakis radar. Nie, ten — teraz! Ha! kliknięcie na klawiszu wyboru celu i oto mam! Z odległości 40 km (!) namierzam CEL. Jest to mały, zielony znaczek (chyba czolg. w nocy kiepsko widać).

W odległości 10 km od celu rozpoczynam delikatne wznoszenie na wysokość 1100—1200 stóp. Na 3 km przed celem otwieram drzwi luku bombowego. Po chwili zaczyna migać lampka

LOCK — gdy zapala się na stałe, zrzucam jedną bombę GBU—12.

Trafiam!

Teraz chodul. Za chwilę może się tu zjawić jakiś myśliwiec. Przyduszam maszynę do ziemi i biorę kurs na drugi cel misji — kuter rakietowy. Z odległości ponad 40 km (!) znajduję łajbę i wybieram pociski PENGUIN. Wznoszę się na tysiąc stóp, aby rakietą nie uderzyła o powierzchnię, zanim zadziała jej silnik i z 15 km wałę w kuter. Znowu trafienie. Coś za dobrze mi dzisiaj idzie. Przelatuję nad wrakiem i obniżając lot do 300 stóp wyrzucam do bazy.



Oglądam mapę...

ga. Teraz przygotowuję się do lądowania. Z dystansu 20 km za-



Starcie MiG—21



Primary Target

kiś samotny F—15 patrolujący nad bazą HUFFUF. Tu mam lądować. Na 8 km od pasa



Target Hit!

startowego jestem już w jego osi i redukuje prędkość. Mając 300 kts wypuszczam najpierw klapy, po c h w i i podwozie. Prędkość 250, małe. Celuję dziobem w początek pasa. Jest! Siedzę na pasie, ale tylko chwilę, gdyż rąbnąłem w niego mając prawie 200 kts i samolot wykonał potężnego kangura. Znowu dziób w dół — siadam w połowie pasa. Hamulce, wyłączam silniki. Nieee, nie dam rady, rozpaczliwie skręcam raz w lewo, raz w prawo, starając się wydłużyć drogę hamowania...



Hamulce i wyłączam silniki

— To już koniec tasmy, panie generaie.
— Skąd to macie?
— Dobrze, że ON był gadatliwy. Kiedyś namówiliśmy GO, aby nagrywał, co gada do siebie w czasie lotu.
— Co się stało?
— Nie dał rady wyhamować i wypadł poza pas startowy. Zalało się podwozie i samolot stanął w płomieniach, jednak wtedy ON już nie żył, lekarz powiedział, że wcześniej skręcił sobie kark. Gdyby nie to, uratowalibyśmy GO z płomieni, tak jak tę kasotę.

N a szczęście nikogo nie spotkałem nad terenem wro-

Wszyscy w bazie widzieli wypadek. Huk i płomienie ściągnęły każdego.

Trochę historii

W 1988 r. ukazała się gra F—19 Stealth Fighter, na komputery zgodne z IBM PC, która okazała się hitem. Ponieważ w tym czasie wiadomo już było, jak wygląda prawdziwy samolot Stealth i jakie ma oznaczenie, MicroProse postanowiła kontynuować sukces. Tak narodziła się gra F—117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0. Program zachował wszystkie mocne strony pierwowzoru, ale udoskonalono w nim dźwięk i grafikę (teraz w 256 kolorach). Dodano kilka scenariuszy i w 1991 r. ukazała się nowa gra, którą mamy okazję oglądać. Powstała również wersja na Amigę, wydana w 1993 r.

W programie F—117A stworzono komputerowy model samolotu, możliwie jak najbardziej zbliżony do oryginału, co zresztą widać w grze (np. porównując samoloty F—15 i F—117A). Pozostałe obiekty w grze pod względem graficznym są gorzej wykonane.



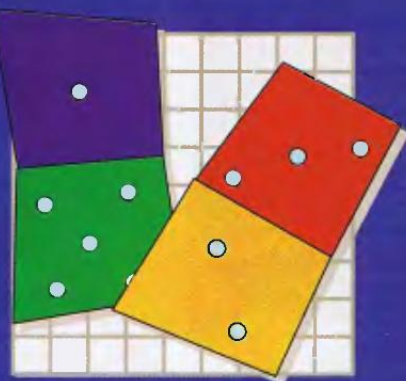
Tu mam wylądować

Scenariusze

Program zawiera 9 scenariuszy, opisanych szczegółowo w instrukcji, a są to chronologicznie: Zatoka Perska 1984, Europa — Przyładek Północny 1985, Libia 1986, Europa Środkowa 1986, Bliski Wschód 1989, Operacja Pustynna Burza 1991, Wietnam 1994, Kuba 1995 i Korea 1997. Trzy ostatnie scenariusze — to hipotetyczne konflikty, wymyślone przez autorów gry. Najtrudniejsze są oba scenariusze europejskie, ponieważ przeciwnik dysponuje najlepszymi samolotami, dużą liczbą radarów naziemnych i SAM-ów nowych typów.

Samolot

W grze występują dwa modele samolotów: łatwiejszy w obsłudze MicroProse F—117 i realistyczny Lockheed F—117. Model MicroProse ma cztery komory



bombowe (zamiast dwóch), zamontowane działko i może przenosić pociski powietrze—powietrze (Sidewinder lub AMRAAM), którymi można skarcić nieostrożnego pilota MiG-a, siedzącego akurat na ogonie. Tylko wtedy, gdy wybierzemy ten model samolotu, mamy dostęp do misji air-to-air. Aby nie było za dobrze, MicroProse F—117 jest łatwiejszy do wykrycia.

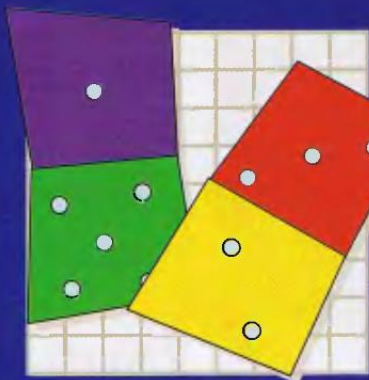
Dostępne są jeszcze trzy poziomy trudności. NO CRASHES mówi samo za siebie. EASY LANDINGS daje pilotowi możliwość łatwego lotu przy ziemi, na bezpiecznej wysokości, gdyż nie pozwala zejść samolotowi poniżej 200 stóp, jeśli ma schowane podwozie. Jednak system ten zawodzi przy gwałtowniejszych manewrach, nie działa np. przy locie na plecach.

Realizm gry

Prawdziwym elementem zachowania się samolotu jest na pewno to, że na wysokości poniżej 500 stóp turbulencje rzucają samolotem jak jasna cholera. Nie trudno wtedy o wypadek.

Również wartość prędkości samolotu jest zgodna z rzeczywistością i bardzo szybko maleje przy dużym przeciążeniu — F—117A to nie myśliwiec.

Niestety, w tym miejscu realizm się kończy. Po pierwsze, gdy samolot jest przechylony o ok. 90°, czyli skrzydła są prawie prostopadłe do ziemi, ściągnięcie drążka do siebie powinno spowodować wyostrenie skreću. Tymczasem zarówno w takim położeniu, jak i w neutralnym, przeciążenie wynosi 8g. Poza tym, zaden samolot nie jest w stanie skręcać z tak dużym przeciążeniem tylko pod wpływem samego przechylenia. Brak też efektów przeciążeń



typu REDOUT/BLACKOUT (zaburzenia wzroku pilota). Również wydaje mi się nieprawdziwa możliwość dostrzeżenia, nawet przez superkamerę, np. czołgu z odległości 35—40 km w NOCY.

Z kolei kiedyś w Europie nie udało mi się w porę wyprowadzić samolotu i powinienem się rozbić. Jednak na szczęście (moje), na drodze pojawił się jakiś domek, od którego mój F—117 odbił się (sic!).

Natomiast prawdziwe jest uzbrojenie samolotu (w wersji Lockheed F—117) i klimat całej gry. Gracz nie jest tutaj łowcą, a zwierzyzną, która powinna pozostać nie zauważoną w trakcie wykonywania zadania. Jest to cecha praktycznie nie powtarzająca się w innych symulatorach.

I jeszcze jedno. Wyluzować możemy się dopiero po udanym lądowaniu (opcja Realistic), gdyż wystarczy chwila nieuwagi i... kaplica.

Wojna

W grze występują trzy rodzaje Wojen: Zimna, Ograniczona i Konwencjonalna. W czasie Zimnej Wojny program przydziela głównie misje rozpoznawcze, polegające na fotografowaniu, ale czasami zdarza się zadanie usunięcia czegoś przeciwnikowi z jego stanu.

Podczas Wojny Ograniczonej można niszczyć wszelkie instalacje wojskowe wroga (radary, lotniska). Natomiast atak na cele

cywilne jest NIEDOPUSZCZALNY.

Wojna Konwencjonalna daje graczowi wolną rękę w niszczeniu wszelkich obiektów wojskowych i cywilnych (oczywiście po drugiej stronie frontu). Można wybrać słabego przeciwnika lub kogoś z elity. Towarzyszą temu odpowiednie oceny punktowe, awanse, odznaczenia.

Misje

podzielono na cztery rodzaje, w zależności od wybranego modelu samolotu. Ogólnodostępnymi misjami są: szturmowe (Strike) i szturmowo—treningowe (Strike training). Tylko dla modelu MicroProse F—117 można wybrać misję: myśliwskie (Air-Air) i myśliwsko—treningowe (Air-Air training).

W misjach myśliwskich Najważniejszy Cel stanowi zazwyczaj zestrzelenie Mainstaya lub transportowego Coalera. Celem drugorzędym jest wtedy zawsze coś na ziemi.

Natomiast w misjach szturmowych oba cele są instalacjami naziemnymi. Czasami wymagane jest sfotografowanie jakiegoś obiektu.

Taktyka walki

Taktyka obronna sprowadza się do jednego:

udawania, że nie ma ciebie tam, gdzie jesteś. Należy po cichu, często okrężną drogą, dostać się do celu i wykonać zadanie. W wypadku wykrycia dostępne są flary (12 szt.), chaffy (18 szt.) i specjalność gry, czyli wabik (Decoy — 3 szt.). Jest jeszcze ECM, który jednak zwiększa prawdopodobieństwo wykrycia przez wroga i IR Jammer (oszu-

kuje pociski na podczerwień).

Najlepiej unikać używania środków defensywnych. Szczególnie podczas Zimnej Wojny zdradzenie swojej obecności jest wysoce naganne.

Walki myśliwskie przeważnie sprowadzają się do odpalenia rakiet i czekania na efekt. Natomiast bombardowanie jest przyjemniejsze. Instrukcja zaleca bombardowanie horyzontalne z pułapu co najmniej 3 tys. stóp. Ja (nie chwając się), opracowałem własny atak. Jest to nalot z wysokości 1100 stóp — 80% mocy i prędkość ok. 450 kts. Należy użyć bomby Paveway w momencie, gdy kwadrat otaczający cel na prawym monitorze zacznie się zmniejszać. Trzeba dobrze wyczuć ten moment, gdyż za wcześnie zwolniona bomba może nie dolecieć do celu. Zwolniona za późno — może nie skorygować toru



lotu lub eksplodować w momencie, gdy przelatujesz nad celem. Wtedy na pewno dostaniesz się w zasięg jej fali uderzeniowej.

Uwagi dodatkowe



Grafika była świetna w 1991 r. (któż się nie zachwycił cudownym, nocnym horyzontem), jednak teraz trochę straciła, w obliczu najnowszych osiągnięć MicroProse. Mimo to, ponieważ została zrobiona solidnie, do dzisiaj jest co oglądać. Trochę psują końcowy efekt porożrzucane tu i ówdzie wektorowe "piramidki", mające imitować wzgórze. Poza górami, czyli dużymi "piramidami", ułożonymi w łańcuchy, teren jest płaski jak stół.

Natomiast wspaniały jest efekt rozjaśniającego się nieba, w misjach porannych. Startujemy w nocy, a w pewnym momencie robi się zupełnie jasno.

Ładne kawałki muzyczne towarzyszą nam przez całą grę. Efekty

dźwiękowe podczas lotu są normalne, można część efektów wyłączyć, nie ma tutaj żadnych bajerów. Są też kawałki mówionych tekstów, towarzyszące startowi (CLEAR FOR TAKE OFF!), czy niszczeniu celu (PRIMARY TARGET HIT!). Są to jeszcze próby digitalizacji z epoki F—15 Strike Eagle II, jednak całkiem niezłe jakościowo.

Podręcznik do gry to oddzielny temat. Księga licząca 208 stron jest nie tylko instrukcją do gry, ale zawiera także historię narodzin i rozwoju bohatera programu. Właśnie do tej części książki mam zastrzeżenia. Nie pasuje ona swoim stylem do inżynierskiej instrukcji obsługi gry, gdyż wymaga od czytelnika znajomości pewnych terminów, które nie zostały wytłumaczone. Podsumowując ocenę podręcznika gry — jest dobrze wydany i na pewno stanowi niezbędną pomoc w trakcie grania. Tak zupełnie z innej beczki, to oficjalną nazwą F—117 jest Shadowhawk, a nie jakiś tam Nocny Marek.

Ocena programu

Uważam, że gra F—117A Nighthawk jest niewątpliwie dobrą propozycją dla graczy lubiących latanie, a mających już dość walk powietrznych. Duży wybór poziomów trudności i modeli samolotów sprawia, że także początkujący "lotnicy" będą dawali sobie radę.

col "Red Killer" Kozłowski

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

F-117A NIGHTHAWK 2.0

MicroProse 1991
Symulacyjna
Amiga, IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		70%
Grywalność		80%
Pomysł		95%
Ogółem		80%

NOWA Fantastyka

**TRACISZ KONTAKT Z RZECZYWISTOŚCIĄ?
NA MARZENIACH SIĘ NIE OSZCZĘDZA**



Miesięcznik poświęcony literaturze, plastyce, kinu i wideo, nauce oraz zjawiskom z kręgu science fiction, fantasy i horroru. Kilkakrotny laureat Prix Européen de Science Fiction w kategorii najlepiej redagowanego europejskiego magazynu SF. Największe pismo tego typu na świecie. Dwunasty rok na rynku.

**Jeżeli jakimś cudem nie miałeś jeszcze
NOWEJ FANTASTYKI
w rękę, kup ją lub od razu zaprenumeruj.
W prenumeracie taniej niż w kiosku!!!**

DOKOPAĆ!

GOLF POLEGA NA TYM, ABY DOKOPAĆ NIESZCZĘSNEJ PIŁECZCE I ZMUSIĆ

JĄ DO JAK NAJSZYBSZEGO ZNALEZIENIA SIĘ W DOŁKU. NIE ZAWSZE UDAJE SIĘ TO ZA PIERWSZYM RAZEM — TAKI STRZAŁ NAZYWA SIĘ "HOLE IN ONE" I ZDARZA SIĘ RAZ NA KILKA MILIONÓW PRÓB. ZDARZYŁ SIĘ TAKŻE U NAS, NA POLU GOLFOWYM W RAJSZEWIE.

Oczywiście zarówno w świecie realnym, jak i w grach komputerowych, można być mistrzem gry w golfa. Jednak najczęściej

nicami i sadzawkami. Podzielone jest na dołki (hole). Dołkiem nazywa się zarówno samo zagłębienie terenu, gdzie ma wpaść piłeczka, jak i całą trasę prowadzącą do niego. Trasa zaczyna się w określonym miejscu (skąd oddajemy pierwszy strzał), następnie ciągnie się aż do dołka. Jej ścieżką jest tzw. fairway — tam teoretycznie powinna padać piłeczka.

Fairway nie musi ciągnąć się równo od startu do dołka. Może być porożrywany. Wszelkie przeszkody terenowe, tj. drzewa, krzaki, piasek czy woda, mają za zadanie utrudnić nam życie, szczególnie jeśli piłeczka postanowi je odwiedzić...

Pierwszym golfem, z jakim miałem do czynienia na komputerze, był program (nie pamiętam już jego nazwy) wyposażony w tzw. Real Sound. Były to świetnie wykonane (na głośniczki) efekty dźwiękowe: plum!, tik!, ooooo!, a także komentarze wygłaszane ze wspaniałym ak-

cją, musiałem zapomnieć o tej grze.

Za to spotkałem program Microsoft Golf for Windows. Nie jest to gra dostępna dla każdego — nie tylko dlatego, że wymaga dobrej karty graficznej oraz dźwiękowej. Przede wszystkim jest to gra pod Windows, a system ten nie jest dotąd popularny wśród miłośników gier. W pewnym sensie słusznie, pod Windows nie ma bowiem dobrych programów rozrywkowych!

Z grą dostarczane jest standardowo tylko jedno pole golfowe. Na początek wystarczy. Kto nie jest mocny w komputerowym golfie — powinien przed grą potrenować. Mamy do tego celu specjalne pole treningowe. Być może onieśmieli nas ukazanie się

ki współrzędnych na gruncie.

Drugie okno pokazuje widok z boku i z góry. Umożliwia on podglądanie miejsca lądowania wystrzelonych przez nas piłeczek.

Następne okno — to informacja o graczach i długości strzału (w powietrzu i ogólnie, przecież piłka toczy się trochę po ziemi).

Kolejne okno — to kontrolka naszej golfowej artylerii. Okrągły wskaźnik i "klawisz" Swing — służą do odpalania piłki. Można dobrać zarówno typ uderzenia, jak i odpowiedni kij. Ikona i dwie strzałki pod nią pozwalają na ćwiczenie tylko samego zamachu.

Kije golfowe dzielą się zasadniczo na dwa rodzaje: drewniane (Wood, "w") i żelazne (Iron, "i"). Ponadto są kije specjalistyczne (np. popychacze), lub do wybijania piłki z piasku.

wielu z nas bezskutecznie uganiania się za niesforą piłeczką, kinąc w żywy kamień, jeśli nie uda się jej poskromić.

Pole golfowe w rzeczywistości, a czasami na ekranie monitora, to piękny park z górkami, krzaczkami, drzewami, piaskow-

centem. Jednak grać można było tylko w trybie EGA lub CGA. Było to dla mnie wybawieniem, kiedy posiadałem jeszcze AT z Herculesem. Potem, mając już lepszą ma-

aż 5 okienek na ekranie komputera.

Pierwsze okno to widok zza ćwiczącego — na pole. Kolorowe bramki pozwalają zorientować się w odległości. Można sobie zażyczyć wyświetlania siat-

Kije drewniane przypominają w przekroju kopytko. Wybijają one piłeczkę pod niewielkim kątem, dając szansę postania jej na dalszą odległość. Kije metalowe mają główki ustawione pod ostrzejszym kątem i działają na krótsze dystanse. Popychacz jest ustawiony tak, że po-

syła piłkę równolegle do ziemi. Kije do wybijania piłek z piasku są ustawione skośnie, kąt wybijania wynosi u nich ok. 45°.

W zależności od ustawienia rodzaju strzału, możemy posłać piłkę na mniejszą lub większą odległość, albo pod różnym ką-

tem. Właściwy dobór tych parametrów może pozwolić na uniknięcie wszelkiego rodzaju przeszkód terenowych.

Ostatnie, piąte okno, to zestaw



tem. Właściwy dobór tych parametrów może pozwolić na uniknięcie wszelkiego rodzaju przeszkód terenowych.

Ostatnie, piąte okno, to zestaw



opcji kontrolujących (bardzo precyzyjnie) ustawienia gracza, piłki oraz kija. Można zmieniać położenie stóp (co oczywiście wpływa na wynik uderzenia) lub ułożenie piłki, albo też ustawienie kąta przyłożenia kija.

Słoneczko świeci — nie oślepi nas, bo mamy założony daszek. Piłek, jak widać na załączonym obrazku, mamy dostatek. Można sobie postrzelać.

Znudziły nas ćwiczenia i chcemy zagrać w prawdziwą grę. Standardowa wersja ma tylko jedno pole golfowe. Oczywiście, na tym się nie kończy, można zdobyć kolejne zestawy dołków za — typową dla produktów Microsoft — wysoką cenę. Chyba że wszystko będzie wydane na "taniej" płytce CD, za jedyne 2—3 bańki.

Układ okienek prawdziwej gry jest nieco inny. Po pierwsze, dochodzi zminimalizowane okno wyników gry. Nie będę się wglę-



na fairway. Nie zawsze możemy mieć takie szczęście (lub rękę i oko), że trafimy najlepiej. Bywa więc, że piłka ląduje w bujnej trawie lub (o zgrozo) w piasku, krzakach, czy wodzie.

Rodzajów terenu jest łącznie 16. Procz pięknych, zielonych okolic mamy i inne. Może się zdarzyć, że piłka padnie na asfalt, beton lub... do oceanu! I tak mamy szczęście, że tuż przy brzegu. Niestety, przed każdym ustawieniem się do strzału, komputer ge-



neruje obrazek pokazywanego terenu od nowa. Nie musimy dodawać, że w zależności od wielkości pamięci oraz typu procesora, może to przebiegać szybciej lub wolniej. Nie musimy też dodawać, jaki sprzęt byłby najlepszy dla tej gry. Nawet zastanawiam się, czy przypadkiem porządny golfowy komputer nie kosztowałby znacznie więcej niż luksusowy ekwipunek golfowy. Ale cóż, za wirtualną przyjemność też trzeba płacić,

nawet jeśli program (powiedzmy...) znaleźliśmy na ulicy.

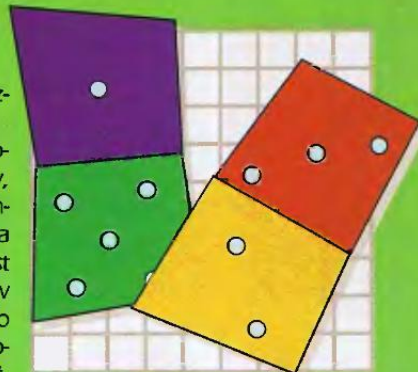
Oczywiście, w każdym momencie możemy zapisać stan gry, po wybraniu odpowiedniej ikonki. Co ciekawsze, przedstawia ona burzę nad polem golfowym. Jest to jednak iluzoryczna burza, w rodzaju konieczności pójścia do szkoły lub zjedzenia obiadu, ponieważ całe pole można przejść, nie widząc ani jednego pioruna. Mówiąc zaś poważnie — czemu nie można rozgrywać partii w czasie deszczu i burzy, z porywistym wiatrem? Przecież w prawdziwych warunkach może się to zdarzyć, i to nie raz.

Po każdym strzale pojawia się okienko z kilkoma opcjami, które mogą się różnić w zależności od strzału. Stałe elementy w tym okienku to: opis stanu gry (na samej górze), dane na temat ostatniego strzału i możliwość obejrzenia powtórek (w przód lub w tył), miejsce upadku piłki oraz dane na temat gracza, który będzie grał następny. Niżej mamy do dyspozycji kilka typów przycisków. Przy dobrej grze występuje przycisk Continue (z samocho-



dziem do wożenia ekwipunku) — umożliwia on przejście do następnej fazy gry (następnego strzału). Przy odpowiednio włączonej opcji konfiguracyjnej mogą pojawić się przyciski Mulligan oraz Gimmie. Oba dotyczą opcji stosowanych w rozgrywkach towarzyskich. Pierwsza z nich umożliwia powtórzenie strzału. Druga, jeśli piłka jest w odległości do 10 stóp (lub 3 metrów) od dołka, umożliwia "wepchnięcie" jej do niego (pozwała to oszczędzić czas gracz).

Inaczej jest, gdy piłka wypadła z pola (albo wpadła do wody). Pojawiają się wtedy dwie inne opcje (bez możliwości kon-



tynuacji): Rehit i Drop. Pierwsza z nich daje możliwość ponownego strzału z ostatniej pozycji wyjściowej. Druga — pozwala ustawić piłkę w dowolnym miejscu na wskazanym obrzeżu pola, w celu oddania kolejnego strzału. Również tutaj odejmuje się nam jeden strzał. Najlepiej więc zastosować opcję Mulligan i po przyjadelsku powrócić do dawnego miejsca.

Opcje Mulligan i Gimmie nie są uznawane przez amerykańskie i brytyjskie stowarzyszenia golfowe. Gdybyś więc chciał grać komputerowy mecz wedle klasycznych zasad — nie będziesz miał łatwego życia. Pamiętaj o tym i staraj się nie nadużywać tych przyjemnych, ale rozleniwiających wariantów gry. Chociaż Microsoft Golf został stworzony po to, aby Ci sprawić przyjemność, o czym z poważaniem donoszę...

Maciej Warzecha



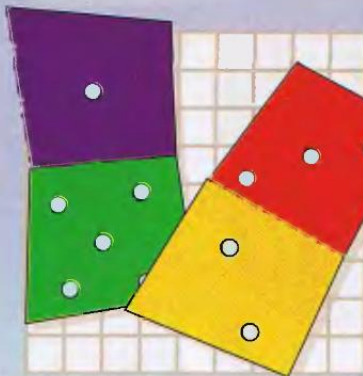
MICROSOFT GOLF FOR WINDOWS

MS & Access Soft 1992

Sportowa

IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		60%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		75%



ści posiadanego sprzętu, np. zmieniając rozdzielczość ekranu, szczegółowość grafiki. Bardzo ciekawą opcją jest "Radio Station" — pozwala na słuchanie radia pod-

czasem Cię wyprzedzać, denerwujesz się jeszcze bardziej, nerwowo dociskasz pedał gazu. Prędkość samochodu wzrasta do maksimum, a tu nagle górka...

Porsche, próbujesz zastanowić się nad popełnionymi błędami. — "Tak Nigel Mansell to ja nie jestem. Muszę jeszcze dużo trenować. Nie będę szarżował, na początek wybiorę jakąś łatwiejszą trasę."

Podobną przygodę, i jeszcze wiele innych, możesz przeżyć, w zależności od tego, jaką wybierzesz trasę (i jaki samochód).

Przy ustawionej na maksimum szczegółowości grafiki, trasy obfitują w wiele atrakcji. Widać wyraźnie m.in. mosty, tunele, drzewa, domy, sklepy, szyldy reklamowe, a nawet ślady hamowania na jezdni i oczywiście — widownię. Jednak wybierając tę opcję należy pamiętać, jakim dysponujemy sprzętem, aby później nie żałować na powolność komputera.

Program może pracować w

THE ULTIMATE FANTASY DRIVING GAME **CAR AND DRIVER**

**Test Drive
Ten of the Best**



Znana, duża firma — Electronic Arts — wydała w 1993 r. grę Car and Driver. Jest to dobrze opracowany symulator wyścigów samochodowych. Na uwagę zasługuje staranna oprawa graficzna i dźwiękowa programu, chociaż przekonać się o tym można dopiero na mocnym i szybkim sprzęcie (co powiecie na rozdzielczość 320x400 w 256 kolorach?).

Natomiast posiadacze "przedejtnych" komputerów (np. 386DX) muszą się zadowolić rozdzielczością 320x200 w 256 kolorach. Autorzy gry pomyśleli o wygodnym dopasowaniu programu do posiadanego sprzętu. Można wybierać stopień szczegółowości w przedstawianiu grafiki (0—100%), aby zapewnić należyta płynność jazdy.

Po obejrzeniu efektownego graficznego wstępu przechodzimy do głównego menu. Teraz możemy wybrać model samochodu, który będziemy "ujeżdżać". Każde auto posiada dokładną dokumentację techniczną, z którą można się w każdej chwili zapoznać.

Następnie, w zależności od swoich upodobań, ustalamy konfigurację programu. Możemy dopasować program do możliwo-

ści posiadanego sprzętu, np. zmieniając rozdzielczość ekranu, szczegółowość grafiki. Bardzo ciekawą opcją jest "Radio Station" — pozwala na słuchanie radia pod-

czasem Cię wyprzedzać, denerwujesz się jeszcze bardziej, nerwowo dociskasz pedał gazu. Prędkość samochodu wzrasta do maksimum, a tu nagle górka...

Porsche, próbujesz zastanowić się nad popełnionymi błędami. — "Tak Nigel Mansell to ja nie jestem. Muszę jeszcze dużo trenować. Nie będę szarżował, na początek wybiorę jakąś łatwiejszą trasę."

lewo, w prawo, ale nie możesz już zapanować nad maszyną. Je-

GAZ DO DECHY!

Maks. wys. wzniesień: 72 stopy
Można rozwijać duże prędkości.

MAHOMET DRAG STRIP

Długość: 0,25 mili
Szerokość: 50 stóp
Maks. liczba zawodników: 1
Wyścig na czas.

NEW YORK HIGHWAY 97

Długość: 1,1 mili
Szerokość: 41 stóp
Maks. liczba zawodników: 1
Maks. wys. wzniesień: 27,1 stopy
Dużo zakrętów i wzniesień, strome skarpy.

ARKANSAS ROUTE 7

Długość: 25,8 mili
Szerokość: 61 stóp
Maks. liczba zawodników: 3
Płaska trasa, ale należy uważać na przejeżdżające ciężarówki.

CALIFORNIA ROUTE 1

Długość: 2,3 mili
Szerokość: 200 stóp
Maks. liczba zawodników: 1
Maks. wys. wzniesień: 31 stóp
Zalecana szczególna ostrożność — przejeżdżające samochody.

AUTOCROSS COURSE

Długość: 0,82 mili
Szerokość: 16—64 stóp
Maks. liczba zawodników: 1
Bardzo trudna trasa, dużo ostrych zakrętów.

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer
Group
02-916 Warszawa
ul. Okrzeja 3
tel. 642-27-66,
642-27-68
fax 642-27-69



szcze tylko łomot rozwalanej bariery i wpadasz do płynącej obok trasy rzeki...

Teraz, pływając w swoim

rozdzielczości 320x400 w 256 kolorach. Okazuje się jednak, że tylko dla niektórych widoków. Nie wiadomo dlaczego, w wy-

Charakterystyka tras

MONTEREY RACEWAY

Długość: 2,25 mili
Szerokość: 71 stóp
Maks. liczba zawodników: 3
Maks. wys. wzniesień: 180 stóp
Liczne zakręty i zbrocza ograniczają prędkość.

DOBBS RACEWAY

Długość: 1,98 mili
Szerokość: 61,5 stopy
Maks. liczba zawodników: 3
Płaski teren, dużo leżących przy drodze kamieni.

SAN DIMAS MALL

Długość: 1,2 mili
Szerokość: nieznana
Maks. liczba zawodników: dowolna
Specjalna trasa — na parkingu.

EA SPEEDWAY

Długość: 1,98 mili
Szerokość: 61,5 stopy
Maks. liczba zawodników: 3
Łatwa trasa.

OVAL SUPER SPEEDWAY

Długość: 5 mil
Szerokość: 147 stóp
Maks. liczba zawodników: 5

PROWOKUJĄCY NAPIS NA OKŁADCE INSTRUKCJI GRY ZAINTRYGOWAŁ MNIE. ZAGRAŁEM WIĘC W CAR AND DRIVER, ABY SPRAWDZIĆ, CZY RZECZYWIŚCIE JEST TO NAJLEPSZY SYMULATOR SAMOCHODU.

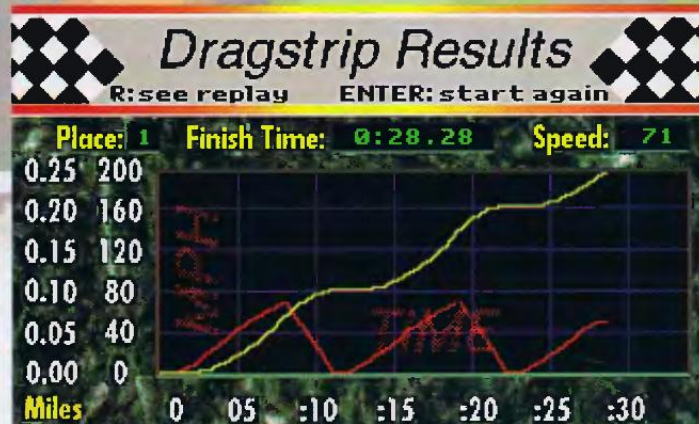
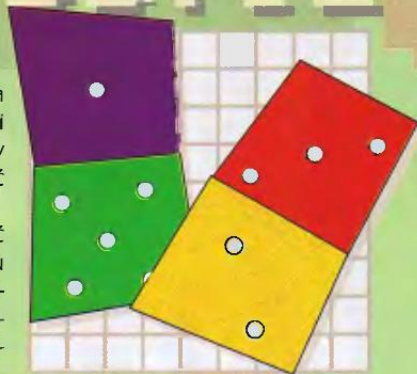
padku włączenia trybu przedstawiania tablicy rozdzielczej samochodu, rozdzielczość ekranu

maleje do 320x200.

Jeszcze jedno — naciśnięcie klawisza Esc w czasie jazdy po-

woduje zatrzymanie gry, a na ekranie pojawi się Menu obsługi programu, z którego możemy np. przełączać widoki lub wybrać zakończenie gry.

Należałoby teraz powiedzieć parę słów o instalacji programu oraz jego wymaganiach sprzętowych. Program po instalacji zajmuje ok. 8 MB na twardym dys-



ku, w pełnej wersji z dokładną dokumentacją samochodów i tras. Oszczędni mogą zrezygnować z dokumentacji, zyskując wtedy 4 MB wolnego miejsca na twardzieli.

Wymagania sprzętowe nie są zbyt duże. Minimum pamięci to 640 kB, posiadacze kart muzycznych muszą mieć minimum 1 MB, jeśli chcą coś usłyszeć. Poza tym komputer od 386DX wystarczy.

Zaletą programu jest możliwość gry dwóch graczy na połączonych ze sobą komputerach (bezpośrednio, przez modem lub w sieci).

Podsumowując, granie w Car and Driver dostarczyło mi wielu mocnych wrażeń, ale inne gry dawały więcej satysfakcji, np. Rac Rally. Uważam więc, że Car and Driver jest jednym z najlepszych symulatorów samochodu, ale nie

najlepszym! Po prostu — takiego programu jeszcze nie ma.

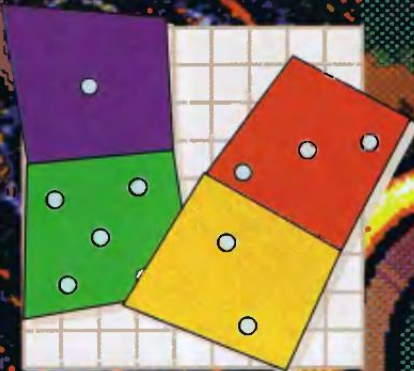
Marcin Zapora

CAR AND DRIVER

Electronic Arts 1993
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		85%
Grywalność		90%
Pomysł		75%
Ogółem		90%





**JESTEŚ ZUPEŁNIE
BEZPIECZNY. NIE
SPADNIE CI NA
GŁOWĘ NI CEGŁA,
NI DRZEWO. ZA
CIEBIE WALCZĄ I
UMIERAJĄ TWOI
OFICEROWIE ORAZ
ŻOŁNIERZE. OFICE-
REM MOŻE BYĆ**

Warlords 2 firmy Strategic Studies Group jest grą militarną z elementami strategii, ale głównie o charakterze czysto wojskowym. Cel gry jest niezwykle prosty: należy podbić świat, niszczyć wszystkich przeciwników. Zazwyczaj, aby to osiągnąć, trzeba zdobyć wszystkie miasta wrogów, choć może się zdarzyć, że świadomości własnej słabości sami dobrowolnie poproszą o pokój — także wtedy zwycięsko kończymy grę.

Oczywiście, im mniej przeciwników zostaje w trakcie rozgrywki, tym większe są szanse, że zechcą się poddać. Przeciwników może być nawet siedmiu, zatem nie będzie łatwo skłonić ich do uznania naszej potęgi.

Na początku gry mamy przed sobą dziewiczą mapę terenu, niezależnie od wybranego scenariusza lub losowego skonstruowania świata. Teren może mieć różnorodne ukształtowanie: morze, zatoki, lasy, góry, drogi, mosty, miasta. Prawie wszystkie miasta są neutralne, a wybrani gracze mają na dzień dobry po jednym.

Każde miasto może wytwarzać jakiś oddział wojskowy, natomiast lista oddziałów do produkcji, spo-

**PIĘKNA PANIENKA,
ŻOŁNIERZEM — DIA-
BEŁEK LUB SŁONIĄT-
KO. TAK WYGLĄDA
ŚWIAT GRY WAR-
LORDS 2.**

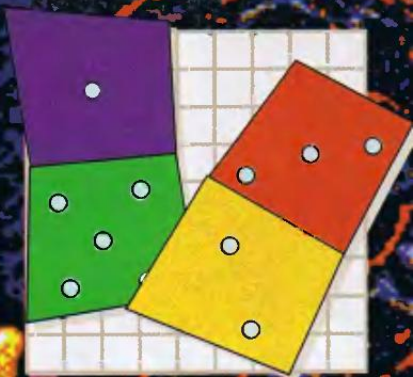
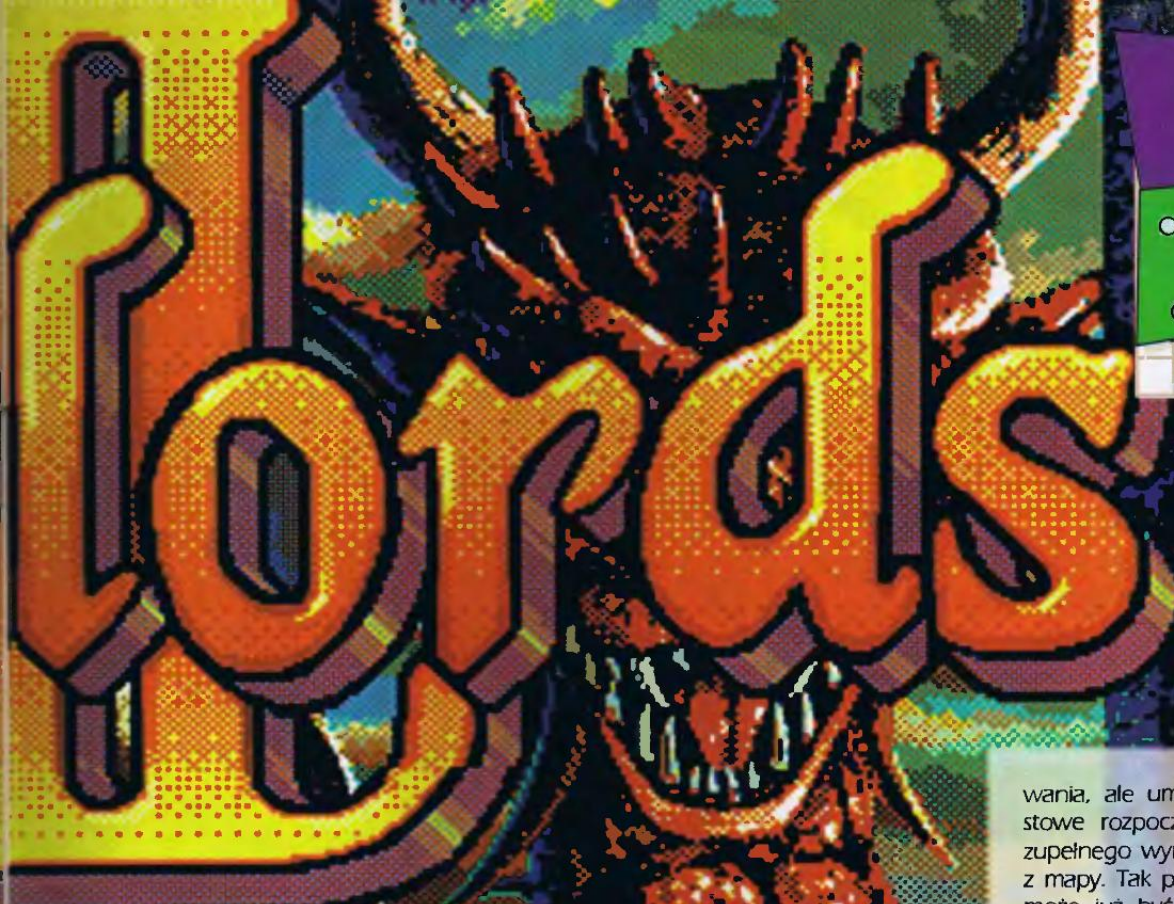
śród których można bezpośrednio wybierać, wynosi maksymalnie cztery. Jeśli więc kupujemy nową licencję, czyli możliwość wytwarzania nowego oddziału w mieście mającym już 4 oddziały gotowe do wykonywania, to musimy z któregoś zrezygnować. Najpierw wybieramy typ do zastąpienia, potem kupujemy nowy, który zostanie umieszczony na miejscu wskazanego.

Oddziały wyprodukowane w miastach mogą być przydzielane do ich obrony, albo posyłane ręcznie do dowolnego punktu na mapie, bądź też włączamy opcję automatycznego przesuwania oddziałów z jednego miasta do drugiego. To ostatnie rozwiązanie pozwala nam na dozbieranie miast frontowych w nowe oddziały, z których możemy formować kolejne armie lub uzupełnienia dla przetrzebionych jednostek.

Produkcję w mieście można skasować. W takim wypadku produkowany oddział jest usuwany.

W ten sposób można potraktować miasta w dostatecznym stopniu wyposażone w oddziały obronne. Zyskamy na tym, bo każde miasto przynosi pewien dochód, a produkcja kosztuje. Zwolnione po zatrzymaniu produkcji dochody napełnią naszą kasę i pozwolą np. kupować nowe typy oddziałów do wytwarzania w miastach frontowych, ponieważ produkcję dla każdego miasta trzeba kupować osobno.

Oddziały znajdujące się w tym samym miejscu mogą być łączone w większe jednostki, składające się maksymalnie z ośmiu elementów. Jasne jest, że taka armia ma większą siłę, niż te same wojska atakujące w po-



tych, które mają wyznaczone przez nas marszruty. Nie dotyczy to nieruchomości, nowo wyprodukowanych jednostek, które dopiero czekają na rozkazy. Dlatego stosując opcję automatycznego przemieszczania pamiętajmy o tym, że a nuz będziemy mogli wysłać na front więcej wojsk niż te, które wcześniej posłaliśmy w drogę.

Jeśli już zaznaczyliśmy jakiś oddział (lub grupę) i przemieściliśmy go — możemy wypróbować jego umiejętności wojskowe w praktyce. Tutaj Warlords 2 oferuje nam najprostszą z możliwych opcję — walkę. Wystarczy ustawić swój oddział w bezpośrednim sąsiedztwie wroga, zaznaczyć i wskazać kursorem nieprzyjaciela. Kiedy kursor przyjmuje postać miecza, oznacza to, że można już walczyć. Wciśnięcie przycisku myszki wywoła okienko bitwy: herby obu stron i pokazane oddziały (nasze i przeciwnika). Komputer sam obliczy: kto i w jakiej liczbie zostanie wymazany spośród żyjących. Ten, kto zostanie, będzie oczywiście zwycięzcą. Jeśli zdobyliśmy w ten sposób miasto, mamy do wyboru cztery opcje. Od najmniej szkodliwej dla miasta, dającej minimum dochodu z plądrowania,

ale umożliwiającej natychmiastowe rozpoczęcie produkcji, aż do zupełnego wymazania danego miasta z mapy. Tak potraktowane miasto nie może już być odbudowane. Jest to dobry sposób pozbawiania przeciwnika zaplecza produkcyjnego, bez konieczności zajmowania się obroną nowo zdobytych terenów.

Oddziały szczególnie wyróżniające się w walce mogą być odznaczane różnymi medalami — dodaje to nie tylko splendoru naszej armii, ale także zwiększa siłę militarną jednostek.

Dla zdobywania tanim kosztem pieniędzy, map, sprzymierzeńców lub nowych typów broni, możemy dokonywać wypraw badawczych, przeszukując ruiny oraz świątynie. Nadają się do tego nasi bohaterowie (oficerowie — hero), którzy oprócz tego są znakomitymi wojownikami. Na początku dysponujemy jednym takim stworzonkiem, potem mogą się przyłączać inne, niektóre wiodąc ze sobą małe armie rozmaitych demonów, czarodziejów i innych militarnie użytecznych żyjątek. Dodam jeszcze, że ci bohaterowie mogą być obu płci. Zaś za swoje usługi mogą być promowani (przez komputer) na wyższy poziom, uzyskując większe zdolności militarne i transportowe. Bohater może być dobry jako, w pewnym sensie, dowódca armii. Jego osoba wnosi bowiem poważny wkład w siłę militarną takiego oddziału. Oczywiście trzeba dbać o wyposażenie naszego bohatera w jak najlepsze oddziały przyboczne. Poza tym, utraconego bohatera nie da się, ot,

jedynkę. Z powodu ograniczenia liczności grupy, atak większej liczby oddziałów musi być wykonany falami. Najpierw pierwsza grupa, potem druga, itp. Niestety, znajdujące się na jednym polu wojska nie grupują się automatycznie, stąd pewne niedogodności: chcielibyśmy przesunąć wszystkie oddziały, idzie tylko jeden...

Oddziały, których nie przenosiemy, mogą być fortyfikowane. W każdej chwili można je rzucić do walki.

Komputer potrafi nam zaserwować automatyczne przemieszczenie wszystkich oddziałów, ale tylko

BYĆ PANEM WOJENNYM

tak sobie, wyprodukować nowy musi przyjąć sam. Im potężniejsze jest nasze państwo, tym więcej ich zgłosi się do nas na służbę, z reguły wiodąc ze sobą doborowe drużyny.

Czasami się zdarza, że nie mamy już czasu lub nie jesteśmy pewni, czy nasz atak się powiedzie. Wtedy możemy grę zapisać i w razie czego cofnąć się w czasie. Ponowne wgrzywanie partii zajmuje więcej czasu niż zapis na dysk, ponieważ komputer musi wygenerować mapę strategiczną.

W każdej chwili możemy zapoznać się z wynikami gry. Można porównywać liczbę miast, oddziałów wojskowych, zapas złota, itp. W ten sposób sprawdzamy, jakie miejsce zajmujemy w ogólnym rankingu.

Gra zaopatrzona jest w scenariusz ćwiczebny, który pozwala na szybkie opanowanie podstaw. Nie zmienia to jednak faktu, że obsługa gry jest bardzo utrudniona poprzez zastosowanie niestandardowych koncepcji wybierania i poruszania oddziałów oraz przemieszczania się po mapie głównej.

Kto chce zobaczyć, jak może wyglądać dobra partia gry, niech po prostu ustawi wszystkich graczy, jako sterowanych przez komputer. Będzie to pasjonująca rozrywka. Ale taka partia może trwać ponad godzinę, a program jest zablokowany, gdyż komputer wydaje wszystkie polecenia. Trzeba poczekać na zakończenie prezentacji lub "zresetować" sprzęt.

Niestety, sama rozgrywka, mimo wspaniale opracowanego graficznie ekranu gry, nie jest prosta. Wymienię kilka zasadniczych niedociągnięć.

1. Aby znaleźć się w wybranym miejscu na mapie głównej trzeba wskazać to miejsce na mapce poglądowej. Jeśli wskazaliśmy wycinek, który

nie obejmuje interesującego nas obiektu, to nie możemy po prostu przesunąć mapy głównej w tego kierunku, ale musimy ponownie wskazać docelowe miejsce na mapce poglądowej.

2. Jeśli więc wskazaliśmy jakiś oddział i chcemy go przemieścić do punktu, znajdującego się poza zasięgiem głównego okna gry, to trzeba wskazać docelowe miejsce na mapie poglądowej. Jest to postępowanie bardziej denerwujące i mniej czytelne, niż proste przesunięcie mapy głównej w stronę tego punktu końcowego.

3. Gdy jakiś oddział jest aktywny i wskażemy kursorem (który wygląda jak nogi) inny oddział, to zamiast zaznaczenia tego nowego oddziału spowodujemy przesunięcie tamtego. Powoduje to częste pomyłki i marnowanie czasu na cofanie ruchów. Jest to wielki minus gry, standardem jest bowiem takie rozwiązanie, w którym wskazanie oddziału uaktywnia go, natomiast ruch jest generowany po wydaniu dodatkowego polecenia.

4. W grach strategicznych mamy zwykle możliwość przesuwania oddziału ręcznie, krok po kroku, taką drogą — jaką uznamy za stosowną. W Warlords 2 musimy akceptować trasę wytyczoną przez komputer, metody ręcznego przesuwania są bardzo nużące. Komputer potrafi bowiem automatycznie puszczać oddział zygzakami lub w inny, mniej dokładny od ręcznego sposób.

5. Trudno jest wskazać ten oddział, który aktualnie chcemy mieć pod komendą. Można to robić metodą okrężną, poprzez wybieranie kolejno

wszystkich wojsk. Jeśli zrezygnujemy z wydania rozkazu jakiemuś innemu oddziałowi (który chcemy przejrzeć podczas szukania naszego pupilka), będzie on wyłączony z ruchu w tej turze. Może być to dla nas niekorzystne, bo anuz się okaże, że też powinien się ruszyć.

6. Rozmieszczenie klawiszy sterujących (pokazanych na ekranie) nie jest zbyt czytelne. Klawisze są różnej wielkości i kształtu, co wprowadza dezorientację. Interfejs gry jest zbyt niuansowany, chociaż znakomicie wykonany graficznie.

7. Plansza gry jest moim zdaniem za duża. Dostępnych jest co najmniej 70 miast, zatem walka nawet z jednym przeciwnikiem jest długa i żmudna. W innych grach mamy opcje ustawiające wielkość świata, czyli planszy gry.

Nie jest to więc gra dla miłośników strategicznych miniatur i szybkich partii, ale jeśli chcesz być władcą baśniowej krainy — zagranie w Warlords 2 jest najlepszym wyjściem...

Maciej Warzecha



Bitwa: dziwne wojska przeciw jeszcze dziwniejszym.



Przeglądanie wojsk.



Wyróżniający się w walce oddział może zostać odznaczony. Siła ataku odznaczanego tutaj oddziału słoni wzrosła z 8 do 9 punktów.



Produkcja oddziałów w danym mieście.



Grupa oddziałów w ruchu. Ojda po "kółeczku" do miejsca oznaczonego szarym wizerunkiem, ale w tej turze nie mają już możliwości ruchu. Przekreślone "kółeczko" wskazuje trasę do pokonania w następnych turach, puste "kółeczko" — trasę do przejścia w tej turze. Około miasta.



Raport: liczba miast do naszej dyspozycji. Teraz rywalizują ze sobą dwaj gracze, możliwe są jednak zmagania nawet ośmiu, stąd tyle miejsca na inne słupki.



WARLORDS 2

SSG 1993
Strategiczna
IBM PC

Grafika	90%
Dźwięk	65%
Grywalność	50%
Pomysł	75%
Ogółem	70%



Udało się! Pokonaliśmy przeciwników i podbiliśmy ten świat.

ŚWIATOWY BESTSELLER - TERAZ W POLSCE

To prawdziwa przygoda
w innym, tajemniczym świecie.
To gra na żywo, gdzie przeżywasz
prawdziwe emocje.
To GRA FABULARNA!

MAGIA I MIECZ

to **JEDYNY W POLSCE** ilustrowany magazyn
w całości poświęcony grom fabularnym.
To przewodnik po innym wymiarze – po światach,
które rzeczywiście istnieją i które TY także możesz
odwiedzić – jeśli tylko zechcesz. Poznaj nowy
rodzaj gier, w których ograniczyć Cię może tylko
wyobraźnia. Czy będzie to świat czarów i zakutych
w stal pancerza rycerzy, czy świat laserów, telepatii
i gwiazdnych wojen – zależy tylko od Ciebie.
Kup **MAGIĘ I MIECZ**. Posmakuj czegoś nowego.

WARHAMMER

to właśnie **GRA FABULARNA**.

Na zachodzie zdobyła sobie całe rzesze
zwolenników, teraz ma szansę podbić serca
i polskich fanów fantasy.

Gruby podręcznik zawierający 386 stron
skondensowanych informacji zapewnia
wszystko, co potrzebne jest do gry. Ponad 100
różnych profesji, od minstrela po zabójcę
trolli; ponad 130 przeróżnych umiejętności;
ponad 100 gatunków najbardziej
przerażających istot i niezwykle barwny opis
Starego Świata!

Pierwsza, pełna gra fabularna
PO POLSKU!

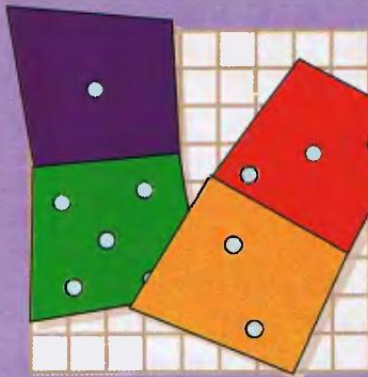
Nie zwlekaj dłużej, podejmij wyzwanie świata,
który tylko TY możesz ocalić przed mrocznymi
siłami Chaosu. Wykreuj swojego bohatera,
a potem po prostu stań się nim.

WARHAMMER jest właśnie po to,
aby Ci w tym pomóc.

WARHAMMER to przygoda,
której nie zapomnisz do końca życia.



Pismo „Warhammer” możesz zamówić dokonując wpłaty na konto
MAG. 00-657 Warszawa, PLKonsytlucji 5/10.
BSK O/Warszawa, Illia Belwederka, 310040-116567-136
Numery od 1 do 9 „Magii i Miecza” w cenie 26 000 zł, „Warhammer” – 400 000 zł



Komputerowym marynistom, posiadającym Amigę lub Atari ST, można zaproponować zagranie w Strike Fleet. Gra, jak na swój wiek ('91), całkiem nieźle prezentuje się na ekranie komputera.

Scenariusz gry

opracowany jest na całkiem dobrym poziomie. Akcja rozgrywa się w trzech rejonach: Zatoka Perska (konflikt z flotą irańską oraz wojna z Irakiem), Falklandy (wojna brytyjsko—argentyńska), Północny Atlantyk (spekulacja nt. III wojny światowej).

Można wybrać jeden z 14 scenariuszy, albo zdecydować się na udział w całej kampanii. Przydzielane zadania zostały oparte na autentycznych wydarzeniach (oczywiście, poza tymi, które dotyczą III wojny), co podnosi ich atrakcyjność. Każda misja musi być wykonana w określonym przedziale czasowym, co niekiedy nie jest zbyt przyjemne. Atrakcyjna jest różnorodność okrętów, którymi

można dowodzić.

Okręty amerykańskie: krążowniki (klasy: Belknap typ 26 i Ticonderoga), niszczyciele (klasy: Charles F. Adams, Arleigh Burke, Kidd i Spruance), fregaty (klasy: Oliver Hazard Perry) oraz okręty "szybkiego ataku" (klasy: Pegasus).

Okręty brytyjskie: niszczyciele (klasy: Sheffield) i fregaty (klasy: Broadsword typ 22).

Okręty są przydzielane automatycznie na początku misji, nie można samodzielnie dokonać wyboru.



Dodatkowym urozmaicheniem jest możliwość współdziałania sił morskich z powietrznymi. Na pokładzie większości okrętów znajdują się śmigłowce: francusko—brytyjskie Westland Lynx, albo zagadkowe amerykańskie "LAMPS I Helicopter, Kaman SeaSprite" (czy ktoś o nich słyszał?).

Wyposażenie okrętów jest standardowe: radar i sonar. Ponadto dowódca okrętu ma do dyspozycji urozmaicony zestaw środków ofensywnych i defensywnych. Pociski rakietowe: woda—woda dalekiego zasięgu (Tomahawk) i krótkiego zasięgu (Exocet, Harpoon i Sea Dart), woda—powietrze (Sea Sparrow, Sea Wolf i seria SM) oraz do zwalczania okrętów podwodnych (ASROC). Główne działa okrętowe mają zasięg od 4 km (Broadsword) do 22 km (większość okrętów amerykańskich), ale trafić salwą dział nie jest łatwo, często nie wiadomo, czy ostrzał przynosi efekt. System obrony antyrakietowej (Phalanx Bursts) — zmodernizowana wersja działka typu Gatling. Wyrzutnie torped (MK 46) o zasięgu do 8 km.

Nie wszystkie typy broni należy odpalać "ręcznie". Najpierw trzeba postawić załogę w stan gotowości bojowej. Potem, gdy wrogie rakiety znajdują się w zasięgu rażenia, uaktywnia się automatycznie obrona (wyrzuca-

nie pasków folii aluminiowej i włączenie systemu Phalanx).

Praktyczna realizacja założeń scenariusza nie jest jednak udana.

Problemy zaczynają się wtedy, gdy zwraca się szczególną uwagę na

realizację gry.

Na przykład weźmy pierwszy lepszy konwój. Płyną w nim różnego typu okręty. Przy komendzie "3/4 naprzód" osiągają (poważamy) prędkość 26, 24, 14, 12 węzłów. Wszystkie nauki jednogłosnie (może poza jedną, w której wszystko jest możliwe) stwierdziłyby, że taki konwój musi się rozjechać, jak nogi na śliskim

gruncie. Jednak w Strike Fleet okręty płyną sobie spokojnie i zachowują jednakowe odstępstwa między sobą! Cud techniki, ani chybi... Inny przykład: spotkanie irańskiego, lekkiego okrętu patrolowego z krążownikiem typu Belknap. Potrafię jeszcze zrozumieć, że może się to źle skończyć dla krążownika, jeżeli zostanie trafiony torpedą lub pociskiem rakietowym... Jednak w przypadku pojedynku artyleryjskiego, ostrzał z patrolówki może, co najwyżej, wybić "do nogi" zastawę stołową w mesie oficerskiej krążownika. W Strike Fleet dwie takie patrolówki mogą poważnie uszkodzić, a nawet (jeżeli ktoś ma pecha) zatopić krążowniki

Obsługa gry

Braki w realizacji scenariusza Strike Fleet nadrabia prostą obsługą. Jednak można byłoby usprawnić kontrolę okrętów, np. stosując bardziej przejrzystą mapę lub automatyczne ustawianie szyku konwoju, albo inne rozwiązanie ekranu radaru/so-

naru (aby północ zawsze była u góry). Ponadto brakuje funkcji automatycznego zwalniania upływu czasu po dostrzeżeniu nowych jednostek przeciwnika. Przy przyspieszeniu czasu 128 razy, chwila zwłoki może być przyczyną poważnych kłopotów. Mimo wszystko, obsługa gry nie sprawia poważniejszych problemów. Nieskomplikowany jest system sterowania. W grze są rozłożone przejrzyste, większość opcji dostępna za pomocą myszy.

Grafika i dźwięk

Jedną z największych wad gry jest mizerna oprawa graficzna. Przy zbliżeniu okręty są (co prawda) nawet dość przyjemne dla oka, choć daleko im do poziomu obrazów z Silent Service. Z drugiej strony, raczej nie dochodzi, jest to zbyt niebezpieczne... Można obejrzeć jednostki znajdujące się w konwoju i...

to właściwie koniec atrakcji graficznych. Niektóre gry próbują zrekompensować tego rodzaju braki wstawkami z animowaną lub statyczną grafiką. W Strike Fleet dodatki graficzne są statyczne i miernej jakości.

Dźwięki w Strike Fleet można określić jako "klasyczne". Wstępna muzyłka jest do przyjęcia (nic specjalnego), później już tylko ciężka praca silników.

Rady praktyczne

1. Należy wykorzystywać wsparcie sił powietrznych. Początkowo może się to wydawać zadaniem trudnym, ale po

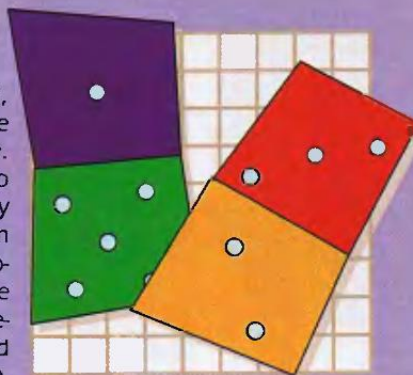
wia użycie sonaru. Wysunięty do przodu śmigłowiec zwiększa zasięg radarów floty.

2. W śmigłowcach można używać aktywnych sensorów bez zdradzania dokładnego położenia floty. Jest to oczywiście dosyć ryzykowne dla śmigłowca, gdyż często staje się on obiektem ataku.
3. Śmigłowce są przydatne szczególnie w walce z okrętami podwodnymi. Jeżeli konwój nie został jeszcze wykryty, można nawet zatrzymać okręty (co zminimalizuje zniszczenia przez nie hałas i utrudni ich wykrycie przez siły podwodne

natychmiast, gdy wejdą one w zasięg dział. Nie warto sprawdzać, czy przypadkiem nie są to jednostki ustawione neutralnie (jeżeli płyną pod flagą państwa, które jest zaangażowane w

konflikt, na pewno zaatakują). Z tego też powodu wyrzutnie torpedowe są mało przydatną bronią naszej floty. Dopuszczenie przeciwnika w ich zasięg (8 km) jest równoznaczne z popełnieniem samobójstwa. Torpedy można skutecznie wykorzystać tylko ze śmigłowców, najlepiej w walce z okrętami podwodnymi, gdyż atak na siły nawodne przeciwnika jest bardzo ryzykowny.

6. Pociski woda—woda należy



Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

Podsumowując — Strike Fleet jest grą dla "marynistów", którym przestała już wystarczać wanna i okręci z papieru, ale nie mają odwagi wypłynąć na pełne morze...

W ODRÓŻNIENIU OD SYMULACJI LOTNICZYCH, TEMATYKA MARYNISTYCZNA NIE CIESZY SIĘ DUŻYM POWODZENIEM WŚRÓD TWÓRCÓW GIER KOMPUTEROWYCH. SZCZEGÓLNIŃE UBOGA JEST OFERTA DLA KOMPUTERÓW AMIGA I ATARI ST. CHŁUBNYM TUTAJ WYJĄTKIEM JEST GRA CARRIER COMMAND, JEDNAK NIE JEST TO SYMULACJA KLASYCZNEGO LOTNISKOWCA, TYLKO OKRĘTU "PRZYSZŁOŚCI".

kilku próbach nie sprawia wielu problemów. Dosyć ciekawą metodą jest wysłanie konwoju na rejs kilkanaście kilometrów przed konwojem. Można zawisnąć nim nieruchomo, co umożli-

wroga i wysłać śmigłowce, aby rozprawiły się z dostrzeżonym podwodnym przeciwnikiem.

4. Nie należy lecieć zbyt daleko od zgrupowania okrętów. Śmigłowiec jest narażony na ataki wrogich rakiet, a zapas pasków folii (jedyną obronę przed nimi) ma dość mały.
5. Nie można dopuszczać zbyt blisko okrętów przeciwnika. Lepiej rozpocząć ostrzał

wysłać w większych grupach. Prawdopodobieństwo trafienia po wystrzeleniu jednej rakiety jest minimalne. Jednostki przeciwnika bronią się przed nimi dosyć skutecznie, a ich zapas nie jest zbyt duży.

Najbardziej ciekawą bronią w grze są działa okrętowe. W rzeczywistości artyleria okrętowa nie jest już główną bronią sił morskich. Jest ona nieustannie udoskonalana (choćby pod względem szybkostrzelności), ale jej rolę przejęły pociski rakietowe.

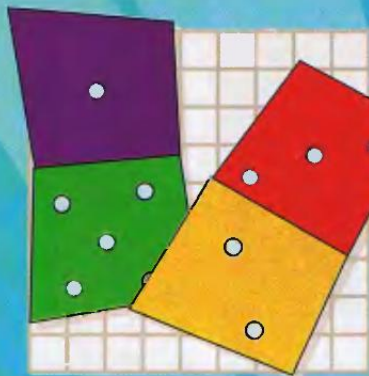


Jacek Ilczuk

STRIKE FLEET

Lucas Arts & EA 1991
Symulacyjna
Amiga, Atari ST

Grafika		60%
Dźwięk		50%
Grywalność		80%
Pomysł		75%
Ogółem		60%



4. 80% of oil fields — wygrywa firma, która wykupi 80% dostępnych działek. Wybranie tego celu gry, przy kilku "ludzkich" graczach, zazwyczaj kończy się nierozegraniem partii.

Większość działań przeprowadza się z ekranu głównego. Każde działanie, wybór dowolnej ikony powoduje upływ czasu. Często nie zdążymy wykonać wszystkich czynności, jakie zaplanowaliśmy na dany miesiąc (pojawia się komunikat — The month is over!).

Gry steruje się za pomocą myszy, ale niektóre sekwencje zręcznościowe wymagają użycia joysticka (w przypadku Amigi i Atari ST).

Główny ekran gry

Na załączonej ilustracji, literami zaznaczone są ikony najważniejszych opcji.

A. Walizka

W przypadku, gdy wybuchnie pożar na jednym z posiadanych przez firmę pól naftowych, pojawia się stosowny komunikat. Konieczne jest podjęcie natychmiastowego działania.

1. Można zlecić gaszenie specjalistom, jest to jednak kosztowne i nie zawsze skuteczne. Ale gdy płonie morską platformą wydobywczą, TYLKO specjalista może przeprowadzić akcję gaśniczą.
2. Można też samodzielnie udać się na miejsce pożaru i

OIL IMPERIUM TO KLASYCZNA, JEŚLI NIE STAROŻYTNA, GRA STRATEGICZNO—HANDLOWA, WZBOGAĆCĄ ELEMENTAMI ZRĘCZNOŚCIOWYMI. GRACZE, KTÓRZY DOTĄD NIE MIELI OKAZJI W NIĄ

spróbować go ugasić. Tutaj rozpoczyna się jedna ze zręcznościowych sekwencji gry (ekran gaszenia pożarów). Należy umieszczać ładunki wybuchowe przy każdym szybie i wygasić ogień. Jest to zajęcie bardzo niebezpieczne. W przypadku, gdy sterowana postać znajdzie się zbyt blisko miejsca eksplozji — zostanie poraniona (trzy takie wypadki i akcja zostaje odwołana). Jednocześnie można umieścić trzy ładunki, ale i tak jest to za dużo. Do ugaszenia wysokiego ognia (ponad wysokość wieży wiertniczej) potrzeba dwóch ładunków, a jednego — do małego ognia (do połowy wieży). Aby umieścić ładunek, należy stanąć tuż przed

wieżą wiertniczą i użyć przycisku Fire. W czasie gaszenia pożaru konieczny jest pośpiech, pole naftowe pali się "dosyć" szybko.

Po ugaszeniu pożaru podawane są wyniki akcji ratowniczej: czy zakończyła się sukcesem czy niepowodzeniem (zniszczenia pola naftowego ponad 50%), czas jej trwania, stopień zniszczenia pola — o ile zmniejszy się wydobywanie ropy z tej działki oraz okres zmniejszonego wydobywania.

W przypadku, gdy nie było żadnych prób gaszenia ognia, urządzenia wydobywcze ulegną całkowitemu zniszczeniu. Wydo-



Podstawowe opcje

Na wstępie należy ustalić liczbę grających. Może ich być nawet czterech. W przypadku mniejszej liczby — pozostałe firmy będą prowadzone przez komputer. Następnie należy wybrać znak firmowy, biuro i cel gry.

1. Best after three years — po trzech latach następuje podsumowanie funduszy zainwestowanych w firmę (zakup pól naftowych, zbiorników ropy) i gotówki. Najprostsza i najkrótsza wersja gry.
2. More then \$ 60 mio. capital — wygrywa ten, kto pierwszy osiągnie 60 mln USD kapitału. Tutaj często decyduje przypadek.
3. Ruin all other players — należy doprowadzić do bankructwa pozostałych graczy. W ten sposób najłatwiej wygrać z komputerem.



Główny ekran gry

bycie zostanie przerwane na wiele miesięcy, nie można wówczas dokonywać ponownych odwiertów.

B. Telefon

Podstawowe źródło informacji. Nie można prowadzić własnych rozmów, ale tą drogą otrzymuje się istotne dla przebiegu gry wiadomości. Tutaj wspomnę o jednym ważnym komunikacie: SUPPLY CONTRACT OFFERED. Informuje on o warunkach kontraktu:

— zlecenie zaopatrzenia w ropę

Gaszenie pożarów



- [1] — ilość materiałów wybuchowych,
- [2] — czas pozostały do wybuchu,
- [3] — wielkość zniszczeń,
- [4] — stan zdrowia "strażaka",
- [5] — umieszczone ładunki wybuchowe.

Budowa rurociągu



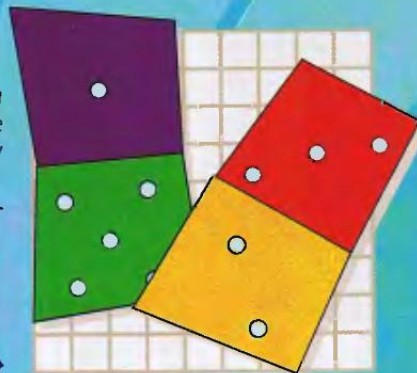
- [1] — początek rurociągu;
- [2] — miejsce, do którego należy doprowadzić rurociąg;
- [3] — elementy rurociągu (LPM — wybór fragmentu, PPM — demontaż położonego ostatnio odcinka);
- [4] — rurociąg przeciwnika, aby sprzedać ropę należy ukończyć budowę swego rurociągu, zanim zrobi to konkurencja.

DYNASTIA W PIGUŁCE

naftową danej firmy w jakimś regionie świata,
— liczba baryłek na miesiąc (wielkość wydobycia, jaka

musi być na POCZĄTKU miesiąca przeznaczona na potrzeby kontraktu),
— miesięczne wpływy z kontraktu,

- jednorazowa kara pieniężna (nakładana na firmę, jeśli nie wywiąże się ona z warunków kontraktu),
- podpisanie zgody na proponowane warunki.



ZAGRAĆ, ZNAJDĄ DUŻO PRZYJEMNOŚCI W ODKRYWANIU JEJ TAJEMNIC. NATOMIAST STARZY "MISTRZOWIE WIERTŁA", JESZCZE NIE RAZ DO NIEJ WRÓCĄ.

SUPPLY CONTRACT jest wygodną formą sprzedaży ropy. Pozwala uniezależnić się (na czas trwania kontraktu) od skoków cen ropy i uzyskać w ten sposób stałe źródło pokrycia kosztów funkcjonowania firmy, a czasami niedużych zysków. Jeżeli firma zawarła kontrakt, to nie pojawi się żadna nowa oferta, aż do chwili jego wygaśnięcia.

Podczas sprzedaży ropy w danym regionie świata należy pamiętać o pozostawieniu zapasów, koniecznych do wypełnienia przyjętych w kontrakcie zobowiązań. Warto też pamiętać o niespodziankach, np. wybuch w zbiornikach, pożar pola naftowego.

Sygnal telefonu rozbrzmiewa kilkakrotnie, później informacja jest przechowywana (zapewne w automatycznej sekretarce) i można ją odebrać w dowolnym momencie przed końcem miesiąca.

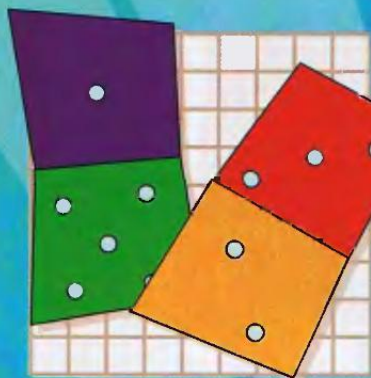
C. Szufiada

Znajdują się tutaj informacje o:

- a) szybach naftowych — Wells (koncesja nie została wykupiona, szyb jest czynny lub nieczynny, liczba szybów, aktualne wydobycie, maksymalna wielkość wydobycia, koszty eksploatacji czynnych działek, wartość rynkowa terenów);
- b) zbiornikach ropy — Tanks (liczba zbiorników, pojemność, zawartość, koszty);
- c) kontraktach — Contr (wielkość wydobycia na pokrycie zobowiązań kontraktu, czas do jego wygaśnięcia, wysokość kary za niedotrzymanie umowy, miesięczne zyski, okres umowy na ochronę obiektów, czas umowy z terrorystami).

Można zatrudnić ochronę (Investigation) przed sabotażem ze strony konkurencyjnych firm, albo wynajmując terrorystów (Actions) do działań odwetowych. Terrorystom wskazujemy firmę — obiekt





Sędzia może wymierzyć surową karę, w postaci konfiskaty od jednego do czterech szybów naftowych.

D. Blurko

Na ilustracji przedstawiającej główny ekran gry wpisane cyfry wskazują:

- [1] — informację o stanie gotówki (ujemna — dług),
- [2] — kalendarz — pozwala przyspieszyć zakończenie miesiąca. Jest to jednak posunięcie bardzo ryzykowne — nie można zareagować na niefortunne wypadki. Znacznie lepiej jest "trzaskać szufiadą" (otwierać i zamykać) i w ten sposób, dzień po dniu, zakończyć turę.
- [3] — symbol firmy — dostęp do operacji dyskowych.

ataku — oraz ustalamy sposób jego wykonania (wysadzenie zbiorników, szantaż pracowników, podpalenie pól naftowych, napad na bank z pieniędzmi konkurencyjnej firmy).

Jednak działalność terrorystyczna nie jest zbyt opłacalna — rzadko kiedy przynosi dobre efekty, a wiąże się z dużym ryzykiem! Jeśli przeciwnik posiada silną ochronę, atak zostanie odparty (komunikat ATTEMPT DETECTED) i sprawa zakończy się na sali sądowej.



E. Mapa świata

Są tu informacje o zajętych działkach — można szybko prześledzić ostatnio podjęte działania innych firm (nowe pola naftowe i koncesje). Tereny wydobywcze: Alaska, Ameryka Północna, Środkowa i Południowa, Europa, Związek Sowiecki, Bliski i Środkowy Wschód, Indochiny.

F. Gazeta

Wiadomości — sensacyjne doniesienia o pożarach, wypadkach, notowania giełdowe cen ropy...

G. Komputer

Większość operacji przeprowadzamy z wykorzystaniem tej opcji. Można dokonać zakupu lub sprzedaży, albo zlecić prowadzenie odwiertów, a także przejrzeć dane statystyczne i ekspertyzy terenów roponośnych.

Kupowanie

OILFIELD.PRg — zakup pól naftowych. Przed nabyciem jakie-

gokolwiek pola naftowego konieczne jest wykupienie koncesji na danym terenie (jednorazowy wydatek 2 mln USD). Bezpośrednio po zakupieniu pola, można zlecić natychmiastowe wykonanie odwiertu.

TANKS.PRg — nabycie zbiorników ropy dla określonych rejonów świata. Zakupu dokonuje się na małej mapie świata, dla każdego rejonu podana jest aktualna pojemność zbiorników. Można kupić dowolną liczbę zbiorników różnego typu. Najlepsze (i najdroższe) są typu Hightech. Inne rodzaje to: Average oraz Recycled. Podane są tutaj informacje o: cenie i pojemności jednego zbiornika oraz wszystkich zakupionych zbiorników. Czasami można zaktualizować się z komunikatem: CATASTROPHE TO YOUR TANKS IN..., konieczny jest wtedy zakup nowych zbiorników, wzrastają też koszty ich utrzymania.

Sprzedawanie

OILFIELD.PRg — sprzedaż

Obsługa wierceń



- [1] — wygląd terenu, na którym usytuowana jest działka; najtrudniejsze są prace w terenie pustynnym i arktycznym, najłatwiejsze — na morskiej platformie;
- [2] — informacja o odchyleniu wiertła od pionu;
- [3] — nacisk wiertła na grunt (szybkość wiercenia), przytrzymanie Fire zwiększa obroty;
- [4] — stan wiertła;
- [5] — informacja o gęstości pokładu, przez który przechodzi wiertło;
- [6] — położenie wiertła w poziomie, należy starać się, aby znajdowało się w pobliżu środka;
- [7] — położenie wiertła w pionie; widać przez jaką warstwę gleby aktualnie przechodzi wiertło i kiedy ta warstwa się skończy.



pól naftowych, postępowanie podobne do zakupu, można zmniejszyć lub zwiększyć cenę oferowanej działki.

OIL.PRIG — sprzedaż ropy. Odbywa się na mapie świata podobnej do tej, jaka pojawia się przy zakupie zbiorników — tu podawana jest wielkość zmagazynowanego wydobywania. Dodatkowe informacje: cena, zapotrzebowanie, ilość zgromadzonej w zbiornikach ropy, ropa na sprzedaż, zysk.

Niekiedy pojawia się tutaj komunikat o problemach z pracownikami, konieczne jest wtedy samodzielne ułożenie rurociągu (jeden ze zręcznościowych fragmentów gry).

Wydobywanie ropy

DRILL.PRIG — umożliwia dokonywanie odwiertów na zakupionych działkach, nowych lub starych, które się "zatkały" (komunikat ONE WELL HAS DRIED UP IN...). Po wybraniu opcji Drill pojawia się mapa świata — należy wskazać region. Na mapie pojawiają się sylwetki posiadanych



przez firmę szybów (kolor czarny — wydobywanie w toku, zielony — szyb nieczynny, można spróbować odwiertu).

Proponuję raczej dokonywać odwiertów samodzielnie (OWN), niż wynajmować specjalistę (SPC), jego usługi są bardzo drogie, a ich jakość nie zawsze jest najlepsza. Po wybraniu ikony OWN następuje przejście do ekranu obsługi wierceń.

Po wykonaniu wierceń pojawia się informacja o efektach: próba wykonania odwiertu zakończyła się sukcesem lub klęską, czas trwania pracy, koszt robót za jeden dzień pracy.

STATIS.PRIG — statystyka wydobywania: wykres procentowy ekspertyz poszczególnych firm, wykres aktualnego stanu gotówki wszystkich firm, wartość zainwestowanego kapitału. Poniżej znajdują się dodatkowe dane, które można przewijać ikonami



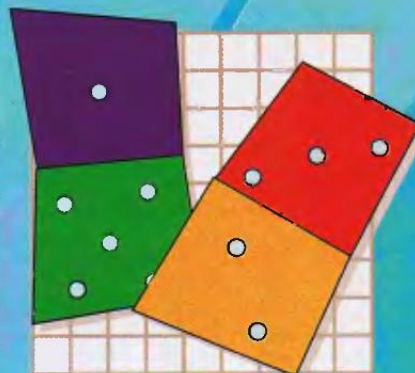
Next i Prev: data sporządzenia zestawienia, cel gry, gotówka do dyspozycji firmy, wysokość inwestycji, liczba pól naftowych firmy, pojemność wszystkich zbiorników firmy, wielkość miesięcznego

wydobywania w baryłkach, miesięczne koszty utrzymania szybów naftowych oraz zbiorników.

EXPERTI.PRIG — naukowe ekspertyzy gruntu. Po wybraniu tej opcji pojawia się mapa świata. Wskazując wybrany region — uzyskujemy jego powiększenie, a jedną z dostępnych działek — otrzymujemy ekspertyzę terenu (koszt 15 tys. USD, ale gdy firma jest już właścicielem działki — 10 tys.). W skład ekspertyzy wchodzi dane: właściciel, cena, koszty uruchomienia wydobywania, planowana wielkość wydobywania, pole naftowe (bez przeprowadzonych odwiertów lub właśnie eksploataowanej), region świata, w którym znajduje się działka.

Rady Blake'a

1. Na początku trzeba przeprowadzić kilka ekspertyz i stosunkowo szybko nabyć koncesję, działkę i zbiorniki. Nie należy z tym zwlekać (pieniądze mogą się "ulotnić"). Na miejsce startu lepiej wybierać regiony z dużą liczbą działek lądowych (np. Związek Sowiecki).
2. Przy wyborze działki ważna jest nie tylko wielkość planowanego wydobywania, ale także (a nawet przede wszystkim), koszty jej utrzymania.
3. Nie należy prowadzić wydobywania ze zbyt dużej liczby szybów (dużo ropy, niskie ceny, wysokie koszty). Wystarczy kilka działek — na początek nie polecam kupna platform wiertniczych (w przypadku pożaru trzeba będzie wynająć drogiego specjalistę do akcji ratowniczej).
4. Jeżeli w tym samym regionie znajduje się inna firma, ceny ropy znacznie spadają. Dlatego warto wykupić w całości jeden lub dwa regiony wydobywcze (wszystkie działki, poza nieopłacalnymi). Unie możliwi to wejście konkurencji na te obszary oraz zapewnić stałe i wysokie zyski. W wypadku wykupienia całego regionu, nie należy rozpoczynać wydobywania na WSZYSTKICH działkach.
5. Oplaca się rozszerzać działalność na inne (wolne) regio-



ny — spowoduje to szybki i znaczny wzrost zysków.

6. Aby doprowadzić konkurencję do bankructwa należy wejść na tereny, na których znajdują się obce szybki naftowe i sprzedawać tam ropę w każdym miesiącu, bez względu na wysokość cen!
7. Lepiej zrezygnować z przeprowadzania akcji terrorystycznych.
8. Należy pamiętać o regularnym przedłużaniu kontraktów detektywów z ochrony własnych obiektów.
9. Przed podpisaniem kontraktu na wydobywanie należy dobrze przemyśleć, czy Twoja firma jest w stanie wywiązać się z niego.
10. Warto spisywać wyniki ekspertyz, opłaca się też pozwolić przeprowadzać badania całego świata.

Mimo swojego wieku Oil Imperium nie zestarzała się wcale i długo jeszcze będzie świetną pozycją z gatunku gier strategiczno-handlowych.

Jacek Ilczuk

OIL IMPERIUM

reLINE Software 1989
Strategiczna
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		65%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		95%
Ogółem		80%

LOTERIA

Wygraj PC/486 lub Amigę!

Przez pół roku poczynając od sierpnia, co miesiąc rozlosowujemy jeden komputer PC 486 lub Amiga (do wyboru) wśród prenumeratorów "Gamblera", "Magazynu AMIGA" i "Młodego Technika".**

Pierwsze losowanie komputera zostało przeprowadzone 1 sierpnia, następne będzie 1 września, 1 października itd. - sześć razy, z listy będącej połączeniem list prenumeratorów wymienionych pism.

Jeśli jesteś prenumeratorem jednego pisma - możesz wygrać sześć komputerów.

Jeśli jesteś prenumeratorem dwu pism - możesz wygrać... też sześć komputerów, ale Twoje szanse są dwukrotnie wyższe (nazwisko dwa razy pojawia się na liście do losowania).

Jeśli jesteś prenumeratorem wszystkich trzech pism - masz trzykrotnie większą szansę wygrania sześciu komputerów.

Jeśli nie jesteś prenumeratorem ani jednego z nich... - przemyśl to sobie!



* komputer ADAX
Advanced ML 4 SX-25
stanowiący nagrodę
przygotowała
firma JTT Computer
Sp. z o. o.,
50-950 Wrocław 2,
skr. poczt 863,
ul. Braci Gierzyńskich 156,
tel. (071) 370 01,
fax (071) 44 66 89,
producent komputerów
ADAX
oraz dystrybutor
podzespołów,
urządzeń peryferyjnych,
akcesoriów do
komputerów
PC i domowych

Trzeci komputer
wylosował Piotr Dziedzic
z Brzeziny
prenumerator
"Gamblera"

** w zależności od podziły będzie to Amiga 4000 w konfiguracji podstawowej lub Amiga 1200 rozbudowana m. in. o twardy dysk;

*** losowaniem zostaną objęte jedynie osoby posiadające prenumeratę Wydawnictwa LUPUS (dokonny wpłaty na konto Wydawnictwa);

tete

TIPS & TRICKS

Cześć!

Jednak spodobała Wam się nowa wielkość czcionki w "tete", chociaż okuliści nie wyrabiają... z powodu nadmiaru pacjentów. Ja też nie narzekam, znajomy optyk taniej policzył zmianę szkielec na... słabsze! Taaak, trening czyni mistrza.

Towarzysze! Nadsyłajcie do KC propozycje, podpowiedzi, triki i doświadczenia z Civilization. Sekretarze **Klubu Cywilizacji** nie mogą się już doczekać przecięcia wstęgi. Pomożecie? Przypominam członkom Gambler-Clubu, że grę Civilization na Amigę i PC można jeszcze u nas zamówić. Pozostali mogą kupić bezpośrednio w siedzibie firmy IPS Computer Group: Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66.

Elita z Frontiera czeka na premierę Elite 3 lub Frontier 2 — jak kto woli. Już niedługo, jak tylko puszcza lody i śnieg stopnieje...

Nie znalazłem w tym numerze Gamlera najlepszego, najciekawszego TIP-a miesiąca. Dlatego Główna Nagroda "tete" — 3 mln zł rozrywam na trzy NIERówne kawałki — każdemu według zasług. Kasę otrzymają: **Adam Filipowicz** z Krakowa, **Paweł Gierszewski** z Poznania i **Rafał Szkudlarek** z Wrocławia.

W konkursie "Bystrego Szperacza" padł kolejny rekord: 51 trafień. Falszywką, w nr. 9/94 był tytuł HUNTING. Atrakcyjne gry komputerowe, ufundowane przez **IPS Computer Group**, wylosowali: **Michalina Adamkiewicz** (Gliwice), **Michał Laskowski** (Janikowo), **Cecylia Staniszevska** (Łomża). Wyłowiłem także ośmiu naciągaczy — próbowali namierzyć fałszywkę seriami kartek i listów. Oczywiście, nawet jeśli trafili, nie brali udziału w losowaniu. Tym razem ich nie przedstawię, ale zatrzymałem dowody rzeczowe! Ostrzegam, klawiaturę mam w zasięgu ręki. Aby potencjalnym naciągaczom dać szansę na rehabilitację, w tym miesiącu ukryłem bardzo łatwą do odgadnięcia fałszywkę.

Korespondencję do "tete" zaopatrujcie w odpowiedni dopisek!

cpt. Mutator

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

Indeks			
KMF FRONTIER KLUB	36	GOBLINS 3 (Amiga)	40
ACTION FIGHTER (Amiga)	36	GOLDEN AXE (Amiga)	40
ADDAMS FAMILY (Amiga)	36	GOLDEN AXE (IBM PC)	40
ADVENTURES		GUNSHIP 2000 (Amiga, IBM PC)	41
OF MOKTAR (Amiga)	37	HARPOON (IBM PC)	41
AFTERBURNER (Amiga)	37	HILLSFAR (Amiga)	41
AGONY (Amiga)	37	HISTORY LINE 1914—18 (Amiga)	41
ALIEN BREED 2 (Amiga)	37	HOLLYWOOD POKER (Amiga)	41
ALIEN WORLD (Amiga)	37	HOME ALONE (IBM PC)	41
APIDYA (Amiga)	37	HORROR ZOMBIES (Amiga)	41
AQUAVENTURA (Amiga)	37	HYBRIS (Amiga)	41
ARKANOID (Amiga)	37	IMPOSSAMOLE (Atari ST)	41
A—TRAIN (IBM PC)	37	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (Amiga)	41
BARBARIAN 2 (Atari ST)	37	INCREDIBLE MACHINE (IBM PC)	41
BARDS TALE (Amiga)	37	INTERNATIONAL KARATE PLUS (Amiga)	41
BART VS SPACE MUTANTS (Amiga)	37	ISHAR (Amiga)	41
BATMAN THE MOVIE (Amiga)	37	ISHAR 2 (Amiga)	41
BATTLE CHESS (IBM PC)	37	IVANHOE (Atari ST)	42
BATTLE ISLE (Amiga)	37	JET STRIKE (Amiga)	42
BATTLE SHIPS (Amiga)	38	JUMPING JACKSON (Amiga)	42
BEATLE JUICE (IBM PC)	38	KARATEKA (IBM PC)	42
BLACK STONE (IBM PC)	38	KICK OFF 2 (Atari ST)	42
BLUBB'N'STIX (Amiga)	38	KILLING CLOUD (Atari ST)	42
BRIAN THE LION (Amiga)	38	KINGS OF THE BEACH (IBM PC)	42
BUMPY (IBM PC)	38	KLAX (Amiga)	42
CARDIAXX (Amiga)	38	LARRY 1 (IBM PC)	42
CARDIAXX (Atari ST)	38	LARRY 5 (IBM PC)	42
CENTURION (Amiga, IBM PC)	38	LEMMINGS (Atari ST)	42
CHAMPIONSHIP MANAGER'94 (Amiga)	38	LETHAL EXCESS (Amiga)	42
CHAOS ENGINE (Amiga)	38	LETHAL WEAPON (Amiga)	42
CHASE H.O. 2 (Amiga)	38	LETHAL WEAPON (IBM PC)	43
COMMANDER KEEN (IBM PC)	38	LITTLE DUCK (Amiga)	43
CRAZY CARS 3 (Amiga)	38	LOGICAL (IBM PC)	43
CREATURES (Amiga)	38	LOGICAL (IBM PC)	43
DEATH TRACK (IBM PC)	39	LORD OF THE RINGS (IBM PC)	43
DESERT STRIKE (Amiga)	39	LOST PATROL (Amiga)	43
DEUTEROS (Amiga)	39	MAGIC MARBLE (Amiga)	43
DRAGONS LAIR 3 (Amiga)	39	MEAN ARENAS (Amiga)	43
DYNABLASTER (IBM PC)	39	MEGA—LO—MANIA (IBM PC)	43
DYTER 07 (Amiga)	40	MIDNIGHT RESISTANCE (Atari ST)	43
EDD THE DUCK (Atari ST)	40	MIGHT & MAGIC 3 (Amiga, IBM PC)	43
ELITE (Amiga)	40	MONKEY ISLAND 2 (Amiga)	43
EPIC (Amiga)	40	MORTAL KOMBAT (Amiga)	43
FACE OFF (Amiga)	40	MORTAL KOMBAT (Amiga, IBM PC)	44
FELIX (IBM PC)	40	MOTORHEAD (Amiga)	44
FINAL FIGHT (Amiga)	40	MYTH (Amiga)	44
FOX (Amiga)	40	NEW ZEALAND STORY (Amiga)	44
GATEWAY (IBM PC)	40	NICKY (Amiga)	44
GENGHIS KHAN (Amiga)	40	NICKY BOOM (Amiga)	44
GHOSTBUSTERS 2 (Amiga)	40	NINJA SPIRIT (IBM PC)	44
GOAL (Amiga)	40	NORTH & SOUTH (Amiga)	44
		OXYD MAGNUM (Amiga)	44
		PC FOOTBALL (IBM PC)	44
		PINBALL FANTASIES (Amiga)	44
		PIPEMANIA (IBM PC)	44
		POPULOUS (Amiga)	44
		POPULOUS 2 (Amiga)	45
		POPULOUS 2 (IBM PC)	45
		PORTS OF CALL (Amiga)	45
		P.P. HAMMER (Amiga)	45
		PREHISTORIK (Atari ST)	45
		PREHISTORIK (IBM PC)	45
		PRINCE OF PERSIA (IBM PC)	45
		PRINCE OF PERSIA 2 (IBM PC)	45
		PUSH OVER (Amiga)	45
		PUSH OVER (IBM PC)	45
		QWAK (Amiga)	46
		RAC RALLY (IBM PC)	46
		RAILROAD TYCOON (Amiga)	46
		RAILROAD TYCOON DE LUXE (IBM PC)	46
		RED BARON (IBM PC)	46
		RISKY WOODS (IBM PC)	46
		ROAD BLASTERS (Amiga)	46
		ROAD RASH (Amiga)	46
		ROBOCOD (Amiga)	46
		SAVAGE (IBM PC)	46
		SHADOW OF THE BEAST 3 (Amiga)	46
		SHINOBI (Atari ST)	46
		SLEEPWALKER (Amiga)	46
		SOKOBAN (IBM PC)	46
		SOLIDARNOSĆ (IBM PC)	46
		SPHERICAL (Amiga)	46
		STARDUST (Amiga)	49
		STARGOOSE (Amiga)	49
		SAINT DRAGON (Amiga)	49
		STEEL EMPIRE (Amiga)	49
		STELLAR 7 (IBM PC)	49
		STORMLORD (Amiga)	49
		STORMLORD (Atari ST)	49
		SWITCHBLADE (Amiga)	49
		SYNDICATE (Amiga, IBM PC)	49
		TARGHAN (IBM PC)	49
		TEST DRIVE (IBM PC)	49
		THEATRE OF DEATH (Amiga)	49
		TIME MACHINE (Amiga)	49
		TINY SKWEELS (Amiga)	49
		TITUS THE FOX (IBM PC)	50
		TOKI (Amiga, Atari ST)	50
		TOYOTA CELICA (Atari ST)	50
		TRAPS'N TREASURES (Amiga)	50
		ULTIMA 6 (IBM PC)	50
		LINDER PRESSURE (Atari ST)	50
		UNTOUCHABLES (Atari ST)	50
		VERMEER (Amiga)	50
		VIRUS (Amiga)	50
		WING COMMANDER (IBM PC)	50
		WINGS OF DEATH (Atari ST)	50

KMF FRONTIER KLUB

Witajcie ludkowie. Jest godzina 6:17, co w całym znanym nam wszechświecie uważa się za porę nieludzką (inne rasy uważają trochę inaczej, ale idea jest ta sama). Mimo tego postaram się poruszyć kilka synaps oraz neuronów i zaserwować kilka cennych rad z korespondencji, która nadeszła do naszej bazy na Enaness. Dziś nietypowo — tylko jeden, ale za to bardzo interesujący list.

Tak na marginesie, gdy czytacie te słowa zapewne jest już dostępna — lub zaraz będzie — druga część Frontiera. Obiecuję, że gdy tylko dostanę ją w moje kończyny, od razu zajmę się tym problemem!

REAKCJE PAWŁOWA

"(...) Jeśli nie rozpoznaliście mnie jeszcze po bagrotach [fakt, trudno je zapomnieć, hyhyhy — Imć] to przypominam: tu Commander K. Gołębiowski, sługa imperium w randze (na razie) Barona.

Na wstępie muszę stwierdzić, że Imć Traktor cieszył się u mnie niejakim autorytetem. Niestety, w pewnym stopniu się zawiodłem. Chyba znowu będzie musiał się potępić, opłuć, itp. Stwierdził mianowicie, że "tak naprawdę nie jest wiadome", po co są ogłoszenia typu donations (nie dotations, a to jest pewna różnica). Otóż ja wiem i wyjaśniam. Gracz, oprócz rang ma także reputację, która jest jednak trudna do sprawdzenia. Jeżeli np. oszukamy kogoś, kto dał ogłoszenie o zaginięciu jakiejś osoby, reputacja spadnie i, jeśli spadnie wystarczająco, nikt nie będzie chciał nas słuchać, nawet gdybyśmy mieli dobre informacje. Natomiast różne fundacje służą podnoszeniu reputacji. Jeżeli podarujemy odpowiednią kwotę, to przy przewozach możemy uzyskać kwoty wyższe o 10%, nigdy więcej. Posłużę się przykładem. Wybrałem start na Lave. Zamieniłem statek na Vipera, co nawiasem mówiąc jest niezłym sposobem na start. W jednym z ogłoszeń biuletynu gośka chciała polecieć na Leesti, ale po wybraniu "I want more money" więcej pieniędzy nie chciała zapłacić. Ale my mamy ich dużo i szukamy ogłoszenia "Feeling generous?", po czym wpłacamy 1000. Po powrocie do naszej pani zapytałem, czy może zmienić zdanie. Tak! Płaci 10% więcej, a poza tym chce zapłacić z góry za wszystko, czemu wcześniej nie była chętna. Tak więc nie można się zgodzić z Imć Traktorem, że "sypanie pieniędzmi na prawo i lewo nie w grze nie pomaga". Pomaga tym, którzy zarabiają na przewozach. Natomiast twierdzenie, iż sypanie owo chroni przed piratami jest bzdurne. I nie dotations, tylko donations — nie dotacje a darowizny. Bądźmy dokładni."

Po tym ciosie nie mogę się podnieść. Nie wiem jak wklepię resztę tego listu. Jedyne co mogę stwierdzić — Commander uczy się na błędach...

"W ostatnim liście pisałem o płatnych zabójstwach, ale może niezbyt jasno. Żeby statek, na który polujemy, pojawił się jakieś 10 do 300 km od nas, należy po przylocie stać w miejscu i czekać dokładnie co do sekundy. Wtedy oszczędzimy sobie kłopotów z namierzaniem za pomocą mapy, a zaoszczędzimy czas i rakietę potrzebną do "zaczepienia" pacjenta.

Jeśli chodzi o ogłoszenia to znowu wypada stwierdzić, że Imć Traktor nie ma racji [zaczynam mieć samobójcze myśli — Imć]. Nie wiem, skąd przypuszczenie, że ogłoszenia znikają w wyniku podziękowań. To też oczywiście bzdura [na szczęście to nie moje stwierdzenie, ochota do życia wraca — Imć]. Znikanie ogłoszeń spowodowane jest kolejnym błędem Pana Brabena, autora gry. Chciał on, aby po wyjściu i ponownym wejściu do biuletynu gracz miał ogłoszenia "ustawione" tak, jak przy wychodzeniu, np. dwa ogłoszenia w dół od górnego końca. (...) Błąd polega na tym, że po starcie program nie "czyści" tej informacji. Jeśli wtedy polecimy do jakiegos systemu, to dane się nie zmieniają, układ jest taki sam. Gdyby zdarzyło się tak, że w systemie, do którego przylecimy jest mniej ogłoszeń niż w poprzednim, a my zjechalibyśmy na sam dół, wtedy ogłoszenia mogłyby zniknąć, a właściwie są "na górze", ale nie możemy przesunąć się w górę. (...) A po co publikować teksty, że trzeba poczekać jeden dzień? Przecież wiadomo, że po jednym dniu ogłoszenia są ustawiane od nowa.

Epokową myślą jest to, że jeśli nie ma wolnej załogi do naboru trzeba również poczekać. Autor stwierdzenia ma nas za idiotów, którzy nie wiedzą, że ogłoszenia się co jakiś czas zmieniają. A jeśli chce zmienić statek na Panther Clipper to też mam czekać? Pół roku? Rok? Sposób jest taki: kupić statek z załogą 3-4-osobową, zatrudnić ją, nawet czekając. Przelecieć do innego systemu, kupić trochę większy statek, znowu zatrudnić załogę, aż dojdzie się do porządnego poziomu zatrudnienia.

Skoro mowa o statkach, to nie mogę się zgodzić z opinią, że Imperial Trader jest najlepszy. Człowiek, który to napisał, chyba by zemdlął, gdyby zobaczył moją Cobrę Mk III [popieram!!! — Imć] z Class 3 Military Drive. Porównanie jest druzgoczące dla Imp. Tradera. Przyspieszenie: Cobra — 20,1 g, Imperial Trader — 9,0 g (to ma być szybki statek?!). Zasięg: C. — 18 ls., I. Tr. — 10,28 ls. Ładowność: C. — 55 t, I. Tr. — 275 (bez sprzętu). Czy dla tej ładowności warto kupować statek tak powolny, z tak małym zasięgiem? Jakże misja może na nim wykonać? Nie można nawet brać przesyłek, bo z tym często trzeba się spieszyć. A do handlu lepszy jest Panther Clipper. A po co oszczędzać na załodze? Chyba że ktoś jest dusigroszem. Kiedyś używałem Imperial Couriera, ale się zniechęciłem, gdy musiałem przelecieć z Imperium do Federacji. Z tak małym zasięgiem (10 ls.) zajęło mi to dużo czasu, a możliwość wyboru ograniczała małą prędkość i przyspieszenie statku.

I jeszcze jedno: KM z Elbląga miał rację. Trick z asteroidami NIE DZIAŁA! Pojawiają się tylko w systemie Barnards Star, za to w Systemie Słonecznym nie widziałem ich ani razu. Pomijając miejsce pojawiania się, piszę to jeszcze raz: STRZELANIE DO MINERAŁÓW, ITP — NIE PODNOSI RANGI BOJOWEJ!"

Może nie jesteś zbyt cierpliwy — trzeba strzelać dość długo, szczególnie jak się jest Baronem — skok do następnej rangi wymaga dużo pracy...

"Napiszcie, z czym sprawdzaliście to na Amidze? Ja mam wersję 1.00. Jeżeli macie inną i działa, to napiszcie. W ogóle można by napisać, jakie są wersje na PC i na Amigę, czym się różnią, itp."

Na PC grać się nie da — ale może tylko w wersji, którą ja męczyłem. Przy starcie z Lavy dostaje się tony forsy, co zupełnie niweczy grę. Na Amidze jest kilka wersji gry. Praktycznie różnią się one nieznacznie, a jedyną poważniejszą różnicą, którą w nich można zauważyć jest fakt, że w wersji bodajże 1.10 — tej z CD32 — jest dodatkowe urządzenie do zamontowania. Już niedługo będę miał Frontiera CD32 (oczywiście na płytce optycznej!) i podzielę się spostrzeżeniami!

"Mam jeszcze jedną uwagę. Podajcie pełne imiona i nazwiska i proszę o podawanie adresów. W ten sposób ludzie będą mogli korespondować ze sobą, wymieniać doświadczenia. Mój adres podaję i tak, nawet jeśli nie wprowadzicie pisania adresów na stałe. Oczywiście w celu korespondencyjnym.

Krzysztof GOŁĘBIOWSKI

ul. Włodarczaka 29/8

64-100 LESZNO

Polska, Earth, Sol System [0,0]

Właściwie ten list miał być o Civilization (...)."

Tak się kończy część frontierowa jedynego dziś listu. Oczywiście, chętnie zamieścimy adresy w celu korespondencji! To tyle na ten miesiąc. Przysyłajcie listy pod adresem redakcji Gamblera, ale pamiętajcie o dopisku "FRONTIER"! Znikając w nadprzestrzeni...

Imć Traktor Jr. II

ACTION FIGHTER (Amiga)

Należy wpisać do HIGH SCORE hasło ZBACKDOOR — nieśmiertelność.

Marcin Puczek (Dzięgiełków)

ADDAMS FAMILY (Amiga)

3 — #Z6D?

Tomasz Kotlarski (Bielesko—Biała)

ADVENTURES OF MOKTAR (Amiga)

Klawisz F10 spowalnia grę.

"Bronx" (Kraków)

Kod: 7 — 2665

Paweł Gierszewski (Poznań)

AFTERBURNER (Amiga)

W czasie demonstracji naciśnij prawy przycisk myszy — nieskończone życie.

Paweł Gierszewski (Poznań)

AGONY (Amiga)

F1 i F2 — osłony,
F3 — naciśnij 3 razy — dodatkowe życie.

Piotr Otoki (Łódź)

A po wpisaniu FANTASY:
RETURN — zmienia poziomy.

Paweł Gierszewski (Poznań)

ALIEN BREED 2 (Amiga)

Jak wszystkim powszechnie wiadomo (publikowane już w GAMBLERZE) następujące kody oznaczają:

I — 098654 — daje 10 żyć
II — 736353 — daje 50 tys. pieniędzy
III — 378829 — daje 50 kluczy.

Żeby mieć jednocześnie: 10 żyć, 50 tys. kredytów i 50 kluczy należy: wpisać I kod, uruchomić grę, wyjść z niej przez ESC; wpisać II kod, uruchomić grę, wyjść z niej przez ESC; wpisać III kod, itd. Aby mieć 100 tys. kredytów należy jeszcze dodać kod do któregoś z poziomów.

Tomasz Gmurkowski (Poniatowa)

ALIEN WORLD (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz THUNDERBLADE.
G — więcej rakiet
N — dodatkowe życie

Paweł Gierszewski (Poznań)

APIDYA (Amiga)

Wpisz HASTALAVISTA, następnie wciśnij RETURN.

"Bronx" (Kraków)

AQUAVENTURA (Amiga)

Na OPTIONS SCREEN wciśnij jednocześnie: [Ctrl] + [F10] + [Fire]. Teraz podczas gry: T — przejście tunelu.

Paweł Gierszewski (Poznań)
Tomasz Mazański (Żary)

ARKANOID (Amiga)

Spauzuj grę i wpisz DSIMAGIC, złap kapsułkę z literami DS. Teraz przyciskając 1...5 regulujesz tempo piłki, ENTER — kończy poziom. Można sobie ułatwić grę wciskając B, C, D, E, L, P, S, F.

"Bronx" (Kraków)

A—TRAIN (IBM PC)

[Opis tej gry został opublikowany w nr. 8/94 Gamblera, ale autor artykułu postanowił uzupełnić jego treść o ważną, wg niego, kwestię — red.]

Zaniżanie dochodów.

W wypadku zakupu akcji przed 31 marca należy być dosyć ostrożnym. Lepiej nie kończyć roku na dużym minusie. Weźmy pod uwagę następującą hipotetyczną sytuację. Firma ma 10 mln gotówki, dochód wyniósł 5 mln. Po zakupie akcji za 10 mln dochód będzie ujemny, czyli ryczałt wyniesie 100! Pomysł wydaje się doskonały. Jest jednak jedno małe ALLE...

Po sprzedaniu akcji (dla uproszczenia założmy, że bez zysku), dochód firmy w następnym roku wyniesie 10 mln, czyli 5 mln podatku! Jednym słowem strata 2,5 mln. Oczywiście można zakupić za 5 mln nieruchomości. Jest to jednak dosyć ryzykowne, ponieważ wiąże się z podatkami od nieruchomości (co prawda tylko 5%), a za 5 mln można ich wybudować naprawdę dużo! Trudno być, w tym przypadku, absolutnie pewnym sukcesu. Znacznie prościej byłoby kupić akcje za 5 mln. W ten sposób podatek zostanie zredukowany także do 100. Potem sprzedanie akcji — to dochód w wys. 5 mln. W efekcie dalej obracamy gotówką, a "państwo" nie dostało nic (choć, prędzej czy później, trzeba będzie zapłacić...).

Jacek Ilczuk (Siedlce)

BARBARIAN 2 (Atari ST)

Kiedy pojawi się napis REPLICANTS, naciśnij T — nieśmiertelność.

Radek Ruciński (Szczecino)

BARDS TALE (Amiga)

Strażnikowi w świątyni Mad Gods szepnij: HAMBURGER.

Paweł Gierszewski (Poznań)

BART VS SPACE MUTANTS (Amiga)

Na tytułowym obrazku, gdy rodzinka ogląda telewizję, wpisz COWABUNGA — nieśmiertelność.

Paweł Gierszewski (Poznań)

BATMAN THE MOVIE (Amiga)

Na ekranie tytułowym napisz JAMMM — nieśmiertelność.

F10 — następny poziom.

Tomasz Gmurkowski (Poniatowa)

BATTLE CHESS (IBM PC)

Grając z klawiatury, naciskasz F1 i wybierasz z MENU "SETUP BOARD" — będziesz mógł dowolnie ustawiać figury.
F3 — przejście do wyboru figury
ENTER — akceptacja
DELETE — usunięcie figury.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

BATTLE ISLE (Amiga)

Kody pierwszego gracza:

WATCH
LAGUN
BIRMA
SERPT
RAMBO
YUKON
POINT
FROGS
ITALY



T B

LINES
VARUS
SOUND
TWEAK
Kody drugiego gracza:
CLOCK
LOSAG
BOMBS
COMET
PEARL
MIROR
ROMEL
MAGMA

Paweł Gierszewski (Poznań)

BATTLE SHIPS (Amiga)

Dwukrotne naciśnięcie F5 w czasie prezentacji strzałów powoduje pokazanie tylko celnych uderzeń (zaoszczędza czas).

Paweł Gierszewski (Poznań)

BEATLE JUICE (IBM PC)

Kody:
ERRIE
TRICKY
WEIRDO

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

BLACK STONE (IBM PC)

Pod klawiszem TAB "ukryta" jest mapa.

"Mark Rico" (Szczytno)

BUBBA'N'STIX (Amiga)

Pierwsza wersja kodów:

2 — 16QTJQ7GLZ
3 — ?FVN4QRCXM
4 — 6WINF682V3
5 — RKB87TS?JY

"Bronx" (Kraków)

Druga wersja kodów:

2 — T1QKPF?CMG
3 — PXMYGFFW70
4 — 913XP0ILZ5
5 — 121FX?5RJ

Daniel "Wania" Radziejewski i Rafał "Jimmy" Bieszczak (Leszno)

[Pytanie do Czytelników:
Które kody są prawdziwe? — red.]

BRIAN THE LION (Amiga)

THE SPOOKY RUINS — sXr7vgqaGP
THE WAY FORWARD — sXqkKgqaGd
GRAVEYARD — sXqkKgqaGI
VOLCANO — Rf2OQpCqVx
BEEK — sXqkKOKaGU

**Daniel "Wania" Radziejewski
i Rafał "Jimmy" Bieszczak (Leszno)**

BUMPY (IBM PC)

ACCESS
BUTTON
ISLAND
PRETTY
WINNER

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

CARDIAXX (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz RACHEL.

Naciśnij SHIFT i G — nieskończenie wiele czasu.

**Paweł Gierszewski (Poznań)
Tomasz Mazański (Żary)**

CARDIAXX (Atari ST)

Zatrzymaj grę i napisz RACHEL. Teraz naciśnij lewy SHIFT i H.

Radek Ruciński (Szczytno)

CENTURION (Amiga, IBM PC)

Podczas wyścigów rydwanów daj się wyprzedzić wszystkim, a następnie zjedź na prawo i ruszaj, najszybciej jak możesz. Jeżeli wybierzesz najprostszą poziom — to pewne zwycięstwo.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

CHAMPIONSHIP MANAGER'94 (Amiga)

Wybierz nową grę Tranmere Rovers. Gdy zostaniesz poproszony o wybór swego charakteru, weź ARROGANT i wpisz się jako MR BULGARIA. Dostaniesz 30 mln.

**Daniel "Wania" Radziejewski
i Rafał "Jimmy" Bieszczak (Leszno)**

CHAOS ENGINE (Amiga)

Kolejna wersja kodów:

2. JDQV76Z8MZTK
3. W4T3BTMDZGMT
4. NjIB9FPB2P22

Maciej Błazejczyk (Koszalin)

Albo kody (Navvie i Thug po 30 żyć):

2. 8M4BKMTQPZTK
3. 8H8BKMTQPZTK
4. 8WVBKW27PZTK

Krzysztof Bach (Gdańsk)

CHASE H.Q. 2 (Amiga)

Gdy gra się ładuje, trzymaj H + F5 — znikną przeszkody.

Paweł Gierszewski (Poznań)

COMMANDER KEEN (IBM PC)

Uruchom przez KEEN NOWAIT i wciskaj F10 z różnymi literami — dodatkowe efekty.

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

CRAZY CARS 3 (Amiga)

Gdy zaczniesz karierę od Bostonu — to sukces murowany.

Paweł Gierszewski (Poznań)

CREATURES (Amiga)

Naciśnij PAUSE i wpisz A FINE KETTLE OF FISH — nieśmiertelność.

"Dexter" (Łódź)

Paweł Gierszewski (Poznań)

DEATH TRACK (IBM PC)

Zahamuj ostro chcąc uniknąć trafienia przez rakietę.

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

DESERT STRIKE (Amiga)

Różne wersje gry — różne kody.

I wersja

- 2 — KQJMTD
- 3 — JLLORF
- 4 — EEITRS
- 5 — BVPNIRD (zakończenie)

II wersja

- 2 — EQAZHJR
- 3 — WLOBEP
- 4 — WEPWVJL
- 5 — PVFFCQ (zakończenie)

III wersja

- 2 — KQJQTZ
- 3 — JLOLRF
- 4 — ETOETRB
- 5 — BVYNIRU (zakończenie)

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

DEUTEROS (Amiga)

Po zdobyciu bazy nie przyłączaj jej do imperium, dopóki nie wzbogaci się ona o nowe myśliwce. Kiedy przeciwnik atakuje twoją bazę, przełącz obraz na widok bazy i poczekaj na koniec walki. Po odwołaniu alarmu, przełącz na ikonę samozniszczenia, a następnie uruchom ją i ponownie wyłącz bombę — baza ponownie należy do ciebie wraz z 50 nowymi myśliwcami.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

W menu SURFACE SHOPS dwukrotnie wcisnij ALT + C — nieskończona ilość towaru w magazynach.

"Dexter" (Łódź)

DRAGONS LAIR 3 (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz TTIME — obejrzyś sobie film.

"Dexter" (Łódź)

DYNABLASTER (IBM PC)

- 1.1 — START
- 1.2 — UAOWIQEE
- 1.3 — MOOLOWTN
- 1.4 — UKBZHTVK
- 1.5 — MAKEHJTP
- 1.6 — MOOAOLCP
- 1.7 — MAFWHJTP
- 1.8 — UAYKOJEP
- 2.1 — MWKEBTAK
- 2.2 — UBFZVPVK
- 2.3 — MCOABBTP
- 2.4 — UQYKVEEN
- 2.5 — UXYKWHVG
- 2.6 — UWOKVOVK
- 2.7 — UOFZWBUE
- 2.8 — UXYKWGVH
- 3.1 — UBBAIPKZ
- 3.2 — UKFAMGKY
- 3.3 — MXFRLSHE
- 3.4 — UUYEMHNR
- 3.5 — UWYEIEKP
- 3.6 — UCFALNR
- 3.7 — UCAHTECH
- 3.8 — MUKCLSNK
- 4.1 — UXYVNNHP
- 4.2 — MUFCENES



T B

- 4.3 — MKONEWLR
- 4.4 — MUKCELES
- 4.5 — MAKCBPZS
- 4.6 — MUCCELAU
- 4.7 — UAVVVSTU
- 4.8 — MOHNEWEG
- 5.1 — MUECOWYL
- 5.2 — UCWHOJTR
- 5.3 — MARCHQKV
- 5.4 — MBLNHPPZ
- 5.5 — UUWKMMKL
- 5.6 — UCAZIIC
- 5.7 — UKAZMTNZ
- 5.8 — MBZAJOSC
- 6.1 — UBBZQPLZ
- 6.2 — MBGAQGPZ
- 6.3 — UBAZQPNP
- 6.4 — UBZZQENS
- 6.5 — MUEEEVKS
- 6.6 — UXENWQEY
- 6.7 — MXREPVCR
- 6.8 — MBLAGGTT
- 7.1 — UWWKOMEZ
- 7.2 — MBGAWGTE
- 7.3 — UAEKOMVH
- 7.4 — MUEVVAV
- 7.6 — UXWKHQP
- 7.6 — UAEKONVR
- 7.7 — MCGNSNYS
- 7.8 — MBLNSLTT
- 8.1 — MANCIOPS
- 8.2 — VAQBHUC
- 8.3 — MBKNIORG
- 8.4 — MOFNMTVV
- 8.5 — MKFNMBRG
- 8.6 — MBKNISGE
- 8.7 — VOHYNVLH
- 8.8 — VXXBNOZU



K. Bachwa

"Mark Rico" (Szczytno)

Stage 1

- X — 1 — UXYWWVVG
- X — 2 — UXOWMNVV
- X — 3 — UWOWOJVG
- X — 4 — MKZLOLYK
- X — 5 — UUYWHTEU
- X — 6 — MOOLOGCN
- X — 7 — UXOWHVMV
- X — 8 — MUKWONCE

Stage 2

- X — 1 — MUVEOSTP
- X — 2 — UUGWWGEN
- X — 3 — UBRLVVVG
- X — 4 — UOCZWHEN
- X — 5 — UWNKVEVG
- X — 6 — UAGKVEEN
- X — 7 — UXVKWHSG
- X — 8 — UWNKVVVH

Stage 3

- X — 1 — UANKVJZA
- X — 2 — MUBEOSCP
- X — 3 — UOHZHGRA
- X — 4 — MWEEHHZY
- X — 5 — MXEEOIEY
- X — 6 — UUVKHBRE
- X — 7 — UKHZHHST
- X — 8 — UOZZHWRZ

Stage 4

- X — 1 — UBBHIHHT
- X — 2 — MUBCNNRP
- X — 3 — UUGVNLZU
- X — 4 — UUNVNMZI
- X — 5 — UANVQSZU
- X — 6 — OWOVQGHK
- X — 7 — MXFCMGLH
- X — 8 — MAKCIQEG

Stage 5

- X — 1 — UAKVVTU



M. Majkowska

X — 2 — UAOVIHPE
X — 3 — MONNTWYC
X — 4 — UXKVM PAV
X — 5 — MUECVGYN
X — 6 — UBHHOWAK
X — 7 — UXVVHPAG
X — 8 — MCANWQAE

Stage 6

X — 1 — UAKKIMKU
X — 2 — MXCCPSTY
X — 3 — MWCCGBCA
X — 4 — MOLNPIHC
X — 5 — MBLAIWNK
X — 6 — UCHZQNK
X — 7 — UBHZQLNG
X — 8 — UBZZQTNH

Stage 7

X — 2 — MXCETJPK
X — 3 — UAVKITKU
X — 4 — UWKKINNK
X — 5 — MWEESNNA
X — 6 — UWVKINNV
X — 7 — MUBEVVKN
X — 8 — UCZZOTKP

Stage 5

X — 1 — MBGAGIEK
X — 2 — MCKAGILN
X — 3 — UWOFVJGZ
X — 4 — UWYFVIGY
X — 5 — UUYFWTUL
X — 6 — UCAOVILR
X — 7 — UOAOVTLH
X — 8 — MOCAEHNK

T B



"Martinez Paul" (Otmuchów)

DYTER 07 (Amiga)

Napisz GIBB zaraz po pojawieniu się ekranu tytułowego, wpisanie CASTOR daje nieśmiertelność.

F1...F4 — zmiana broni

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

EDD THE DUCK (Atari ST)

Naciśnij lewy przycisk myszy — skipper leveli.

Radek Ruciński (Szczytno)

ELITE (Amiga)

Lądowanie: podlec blisko stacji, skieruj się w stronę planety, odlec kawałek, zahamuj, zawróć, przyspiesz i wyląduj.

Marcin Puczok (Dziegielów)

EPIC (Amiga)

Klawisz Enter uzupełnia paliwo i daje dostęp do całego uzbrojenia.

Tomasz Stępak (Wałbrzych)

FACE OFF (Amiga)

Klawiszem F1 dokonujesz zmiany — aby stworzyć wspólną drużynę należy trenować szybkość oraz celność.

Michał Smolak (Dęblin)

FELIX (IBM PC)

2. MUSIC
3. EMERALD
4. MAGIC
5. HEADACHE
6. ORANGE

7. PANTHER
8. PORSCHE
9. DUNGEON

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

FINAL FIGHT (Amiga)

W czasie gry wciśnij P i napisz SHERIFF FATMAN. Staniesz się nietykalny.

"Bronx" (Kraków)

FOX (Amiga)

Kody:

2625
4916
1938
8612

Klawisz F10 — zmiana tempa gry.

"Bronx" (Kraków)

GATEWAY (IBM PC)

Wciśnij jednocześnie ALT + X — walka wygrana.

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

GENGHIS KHAN (Amiga)

1. Nigdy nie zostawiaj swego kraju bez żołnierzy.
2. Pamiętaj, na wiosnę wypłacasz żołd.
3. Żołnierzy przenoś na chłopstwo i rzemieślników (więcej kasy i żywności).
4. Inwestuj w szpiegów.
5. Najlepszy kraj do wyboru: Anglia.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

GHOSTBUSTERS 2 (Amiga)

Jak ujrzyysz ekran tytułowy — wciśnij razem klawisze: ALT, Ctrl, U, 5.

"Bronx" (Kraków)

GOAL (Amiga)

Gdy któryś z twoich zawodników dostanie czerwoną kartkę, naciśnij klawisz Amiga (lewy lub prawy), wejdiesz do MENU wymiany zawodników. Do wymiany wybierz tego zawodnika, który dostał czerwoną kartkę i rezerwowego — wtedy nie zejdzie ten, co dostał czerwoną kartkę, a wejdzie rezerwowo.

Tomasz Stępak (Wałbrzych)

GOBLINS 3 (Amiga)

Na 3. poziomie (ciemność), gdy nie wiesz, gdzie znajduje się to akwarium, o które trzeba zapalić zapalniczkę, to wejdź do GOBLIN NEWS i powróć do gry. Teraz będzie już jasno.

Tomasz Stępak (Wałbrzych)

GOLDEN AXE (Amiga)

Jeżeli twój bohater jest bliski śmierci, naciśnij FIRE w joysticku z portu 1.

"Bronx" (Kraków)

GOLDEN AXE (IBM PC)

Na początku wpisz THIEF. Kod dla dwóch graczy.

"Mark Rico" (Szczytno)

GUNSHIP 2000 (Amiga, IBM PC)

Spróbuj klikać myszą, na monitorze w MAIN MENU.

Przemysław Ładoszek (Lublin)

HARPOON (IBM PC)

Bazę lotniczą rozpocznij atakować, używając 20-40 rakiet antyradarowych AS-12, HARM. Następnie zaatakuj samolotami, uzbrojonymi wg wariantu Anti Runway lub LR Anti Runway. Rakietki zniszczą radary SAM-ów oraz samoloty na ziemi. Bezbronną już bazę można dobić bombami. W większości sytuacji walkę powietrzną wygrywają samoloty uzbrojone w rakiety powietrze-powietrze o większym zasięgu niż rakietki przeciwnika. W MiG-23 wypróbuj rakietki AA-7 Apex, 19NM przeciwko F-16C z rakietami AIM-9L, 10NM. Najlepsze maszyny: F-14 (AIM-54, 110MM), Tornado F3 oraz Phantom FGR Mk2 (Skyfalsh, 27NM). Największe korzyści przynosi atakowanie spoza zasięgu obrony plot. wroga. Rakietki antyradarowe mogą zostać użyte również przeciwko dowolnym celom.

Michał Smolak (Dęblin)

HILLSFAR (Amiga)

Otwieranie zamków jest proste przy wciśniętym klawiszu F.

"Dexter" (Łódź)

HISTORY LINE 1914-18 (Amiga)

FRANCJA:
02 — GOOSE
03 — SPORT
04 — BIMBO
05 — TEMPO
06 — BARON
07 — BUMMM
08 — LEVEL
09 — TOXIN
10 — PRING
11 — CLEAN

Tomasz Gmurkowski (Poniatowa)

HOLLYWOOD POKER (Amiga)

Gdy dziewczyna obrzuca cię wyzwiskami, naciśnij A i napisz po angielsku swoją odpowiedź.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

HOME ALONE (IBM PC)

Wciśnij razem klawisze: Ins, Shift, 1, 2, 3 — zaczniesz latać.

"Bronx" (Kraków)

HORROR ZOMBIES (Amiga)

Ciekawe efekty po wpisaniu kodów:
BOGEY EATER
CUSTODES
IMMORTAL

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

HYBRIS (Amiga)

W tabeli najlepszych wyników wpisz COMMANDER. Uruchom grę i wciśnij F10. Teraz możesz już zmieniać typy broni [F1...F5] i przechodzić kolejne poziomy [F8].

"Bronx" (Kraków)

IMPOSSAMOLE (Atari ST)

Podczas gry naciśnij Space Bar — wszystkie stworki znikną. Działa tylko raz na każdym poziomie.

Radek Ruciński (Szczytno)

IMPOSSIBLE MISSION 2025 (Amiga)

1.2 — ETQEZXF
1.3 — EXQARXVI
2.1 — FAQZWZBM
2.2 — FEQXMXGJ
2.3 — FIQTYXKJ
3.1 — FMQQHXYH
3.2 — FQQNOXIP
3.3 — FUQJDXJF
4.1 — FYQFYXNO
4.2 — GCQCJXFP
4.3 — GGQBEXHM
5.1 — GKQCQXWP
5.2 — GNQYTXYN
5.3 — GRQVOXJK

Wyżej wymienione kody dotyczą FELIX-a, jednej z trzech postaci tej gry.

Andrzej Górnicki (Elk)

INCREDIBLE MACHINE (IBM PC)

Hasło DOPA — udostępnia wszystkie zagadki.

Rafał Szuklarski (Wrocław)

INTERNATIONAL KARATE PLUS (Amiga)

Daj się uderzyć i wciśnij PAUZĘ — zostaniesz nieśmiertelny.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

ISHAR (Amiga)

Eliksiry:
SCHLOWNZ: SD + DM + 2GC
OIMAY: 2DM + 2RB
CLOPATOS: 1SO + 1DM + 1RB + 1GC
EXQIZ: 2SO + DM + RB
FOKLIM: TE + SO + DM
DROULI: SO + TSW + 2DM + RB
IZDOLIA: SO + TSW + RB + PDB
TRILIX: 2SO + DM + RB + 1GC
WORGAZ: 2SO + DM + GC + PDB
ZAKULG: 2SO + DM + RB + TS
KRAKOS: 2RB + 1GS + PDB
BYMPH: 2SO + 1DM
GHASTAM: 1SD + 1DM + 1RB
LHWYXZ: 1SO + 1DM + 1TS
ARBOL: 1DE + 1SO + 1DM + PDB
SO — Salamandre Oil
DM — Dried M, les Y Mistelatoe
RB — Rat Brain
PDB — Powercider Dragon Bonus
GC — Gargoyle Claw
TE — Toad Eye
TSW — Trapdoor Spider Web
TS — Turtle Slebber

Dariusz Walek (Bytom)

ISHAR 2 (Amiga)

Eliksiry:
BULKAL: HS + GD
SCHLOAMZ: HS + GS + GD
DZAMA: 2HS + TD + CR + GD
KLOUG: HS + TD + GS + CR + GD
CLOPATOS: HS + GS + CR + GD
GAT: 3HS + CHN

GHOSLAM: HS + GS + CR
 ARBOL: CP + HS + GS + E
 HILDONG: GD + E
 POTAILE: TD + CR
 RHAMXY: 2HS + GS + CR
 JABLOU: CP + GS + 2CR
 HUMBOLD: HS + TD + CHN
 OKLM: GS + E
 FLUKJL: 3CR

CP — Compote de pissenlits
 HS — Huile de salamandre
 TD — Toile de mylage
 GS — Gui seche
 CR — Cerveille de rat
 GG — Griffes de gergouille
 CHN — Champignons noirs
 E — Edevelies

Aby szybko zdobyć wysoki poziom doświadczenia należy, będąc w pobliżu biblioteki, pozabijać wszystkie potwory, łącznie z obrońcami banku. Teraz trzeba wrócić do budynku biblioteki, wejść i wyjść, aby ponownie ich pozabijać.

Compote de pissenlits — znajduje się na północno-wschodnim rogu Irvan's Island. Któryś z członków drużyny przechodząc koło niej mówi, że zjadłby dobrą salate. Za pomocą sztuczki z liną można rozmnażać składniki eliksirów, a rozmnożone składniki trzeba dawać od razu tym członkom drużyny, którzy ich nie posiadają. Jeżeli mają już jeden, to nie z tego).

Czar ściągający klątwe — to krzyżyk [X].

Dariusz Walek (Bytom)

Na pierwszej wyspie można znaleźć grzyby:
 czarne — uzupełniają energię,
 białe — są trujące.

"Dexter" (Łódź)

IVANHOE (Atari ST)

Wpisz: IC IS THE BEST, następnie wcisnij klawisz Delete, a wszyscy wrogowie zostaną wymazani z ekranu.

Radek Ruciński (Szczecino)

JET STRIKE (Amiga)

1 — TDEJQNQL
 2 — JHALMROB
 3 — R2WVUVCP
 4 — VZQRUDOP
 5 — HTETAPOJ
 6 — NFYHOTAR
 7 — APSREBSX
 8 — TREFCPMJ
 9 — XHYJMYKX
 10 — HHSFMBQX
 11 — HXEXWPWV

**Daniel "Wania" Radziejewski
 i Rafał "Jimmy" Bieszczak (Leszno)**

JUMPING JACK'SON (Amiga)

Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

Paweł Gierszewski (Poznań)

KARATEKA (IBM PC)

Klawiszologia:

Space Bar — zmiana pozycji
 Q, A, Z — ciosy ręką
 W, S, X — uderzenia nogą
 B — ukłon

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

KICK OFF 2 (Atari ST)

Obrona rzutu karnego: po usłyszeniu gwizdka poruszaj dżążkiem lewo—prawo, ale nie do przodu!

Radek Ruciński (Szczecino)

KILLING CLOUD (Atari ST)

10 — CA2FG7E2

Radek Ruciński (Szczecino)

KINGS OF THE BEACH (IBM PC)

Kod: LONGCOURT

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

KLAX (Amiga)

Naciskając klawisz [3] zmieniasz etap gry, a klawisz [4] — przenosisz się do ostatniego poziomu.

"Bronx" (Kraków)

LARRY 1 (IBM PC)

ALT + X — ominiecie pytania

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

LARRY 5 (IBM PC)

Zamiast odpowiadać na pytania, skasuj plik MEMORY.DRV

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

LEMMINGS (Atari ST)

10 — MJJOLJCKCQ
 25 — CEJHOFJJDQ
 40 — CMNNNLKIEY
 55 — OCANLLFHFV
 70 — OJGMJLLGGL
 85 — LFNGEKLPHK
 100 — HLDGMOEIR
 115 — NHLNOFADJN
 120 — FINLLFKIJS (ostatnia plansza)

Radek Ruciński (Szczecino)

LETHAL EXCESS (Amiga)

Na obrazku tytułowym wpisz COKE — klawisze od F1 do F10 zmieniają rodzaj broni.

Tomasz Stępak (Wałbrzych)

LETHAL WEAPON (Amiga)

W komisariacie wskocz na półkę obok drzwi do pierwszej misji, a następnie na tablicę ogłoszeń. Tam wejdź w niewidzialne drzwi (joystick do góry) i zbierz 4 dodatkowe życia, uważając na smoka. W trzeciej misji wejdź po pierwszej napotkanej drabinie i skacz w prawo po dachach garaży. Na czwartym z nich weź magazynek i skocz w górę na niewidzialną drabinę. Gdy wejdiesz na górę, idź w lewo, zbierając przedmioty.

Teraz coś dla prawdziwych szulerów — kody:

3 — STYCUE

5 — LAEOIP

I kilka tricków:

ALT + Y + F — latanie

ALT + Y + T — ożywienie zabitych przeciwników

ALT + Y + G — zwiększanie mocy pistoletu

ALT + Y + Z — wyłączenie sprite'ów.

"Bronx" (Kraków)

LETHAL WEAPON (IBM PC)

- 1 — ASCONL
- 2 — EECLIF
- 3 — RFLPLE
- 4 — SCAENA

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

LITTLE DUCK (Amiga)

W krainie słodyczy nie dotykaj zielonych ciastek i niebieskich lizaków, a w krainie zabawek uważaj na fioletowe misie.

"Zawisza" (Bydgoszcz)

LOGICAL (IBM PC)

ARROW ROAD
THE PRESIDENT
TURING COLORS
BACK IN RED
THE DARK AGE

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)

LOGICAL (IBM PC)

Dostęp na dowolny poziom: hasło HUGO SAYS NN, gdzie NN to numer poziomu.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)
Rafał Szkudlarek (Wrocław)

LORD OF THE RINGS (IBM PC)

Jeśli nie potrafisz pokonać przeciwnika, zapisz grę i wyjdź do DOS, następnie grę załaduj ponownie. Nie będziesz już musiał walczyć.

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

LOST PATROL (Amiga)

Na początku gry daj wszystkim swoim ludziom 10 odpoczynków po 10 minut, aby w czasie marszu nie ubywało im energii.

Tomasz Stępak (Wałbrzych)
"Dexter" (Łódź)

MAGIC MARBLE (Amiga)

1. ADVERTISER
2. EVERYWHERE
3. TOOTHPASTE
4. CONNECTION
5. CLEVERNESS
6. COPYWRITER
7. TELEVISION
8. CIGARETTES
9. COMPLICATE
10. IMPOSSIBLE
11. INTERESTED

Tomasz Kotiarski (Bielesko—Biała)

MEAN ARENAS (Amiga)

1. XD1KX3NUZPS2WGLNK4
2. TOKK1LNUYHC2WGLNK4
3. 6SSIH24UZHC2WGLVK4
4. RWCJJYIIZNW2WOKVK4
5. 4VBJYIIZNW2WOKVK4
6. MPWJJYIIZNW2WGLNK4

"Bambi" (Włodzisław Śląski)

MEGA—LO—MANIA (IBM PC)

Klawisz [>] przenosi planszę do przodu, a klawisz [<] przenosi planszę do tyłu.

Marcin Szczepny (Płock)

MIDNIGHT RESISTANCE (Atari ST)

Wskocz na samochód — zaoszczędzisz życie.

Radek Ruclński (Szczytno)

MIGHT & MAGIC 3 (Amiga, IBM PC)

Przydatne kody:

- | | |
|----------|--|
| 11 | — otwiera szkatułę w zamku Dragontooth |
| 50 | — ślub Greywinda |
| 60 | — ślub Blackwinda |
| 314 | — liczba w Dark Warrior Keep |
| 2000 | — hasło do podziemi zamku Dragontooth |
| 2031 | — liczba w Arachoid Cavern |
| ARENA | — hasło dla lustra |
| BLINK | — hasło dla posagu w Halls of Insanity |
| CIRCLE | — hasło dla podziemi zamku Blackwinda |
| CREATORS | — hasło dla Central Control Sector |
| EPSILON | — tak ma na imię zaginiony brat |
| EYES | — hasło dla posagu w Halls of Insanity |
| JOABARY | — hasło do podziemi zamku Whiteshield |
| JVC | — hasło likwidujące pole 111 |
| NORTIC | — otwiera szkatuły królewskie w zamku |
| ORGE | — hasło do podziemi zamku Bloodregin |
| PRIMARY | — hasło do Main Engine Sector |
| RATS | — posag w podziemiach Fountain Heool |
| SMELLO | — otwiera szkatuły w zamku Whiteshield |
| SUBLEVEL | — hasło do Alpha Engine Sector |
| TEARS | — hasło dla posagu w Halls of Insanity |
| TEN | — hasło do podziemi zamku Blackwinda |
| WARP | — hasło do Alpha Engine Sector |
| WEEDS | — otrzymanie... w Cathedral of Carnage |
| YOUTH | — odsłania wyspę z fontanną mądrości. |

Przemysław Bąk (Grabowno Wielkie)

MONKEY ISLAND 2 (Amiga)

Wciśnij Alt + W — happy end
Shift + F9 — aktywizacja kamery.

"Dexter" (Łódź)

MORTAL KOMBAT (Amiga)

Na tytułowym obrazku masz do wyboru START GAME i OPTIONS. Wpisz DULLARD i naciśnij Enter. Masz nieskończoną liczbę kredytów. Jeszcze lepszym sposobem jest wpisanie (na tym samym obrazku) kolejnych liter alfabetu od A do U (pamiętaj, że między P i R znajduje się Q). Operację powtórz jeszcze 3 razy i będziesz miał okazję wejścia do ukrytego menu.

Daniel "Wania" Radziejewski
i Rafał "Jimmy" Bieszczak (Leszno)

MORTAL KOMBAT (Amiga)

Gdy już mają cię wykończyć, włącz szybko grę na dwóch graczy. Tamta przegrana walka poszła w niepamięć, a ty nie straciłeś kredytu. Po pokonaniu "przeciwnika" możesz wrócić do gry z komputerem, przyciskając CONTINUE.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

MORTAL KOMBAT (Amiga, IBM PC)

Jeżeli znudziła ci się walka z normalnymi zawodnikami, to zagraj w THE PIT z komputerem na DOUBLE FLEALIES VICTORY (dwa razy bez straty energii) i zrób FATALITY. Pamiętaj go z jego przechwałek, tak? Teraz go załatw!

Przemysław Ładoszek (Lublin)

MOTORHEAD (Amiga)

Zatrzymaj grę klawiszem F1 i wpisz BOMBER. Teraz klawisz Esc przenosi na następny poziom, a Enter wyposaża w czar.

"Bronx" (Kraków)

MYTH (Amiga)

W czasie gry wpisz SNUFFLECAKE — będziesz nieśmiertelny.

Tomasz Stępak (Wałbrzych)
Artur Kośmider (Biała Podlaska)
"Dexter" (Łódź)

NEW ZEALAND STORY (Amiga)

Wpisanie przed grą hasła FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT daje nieśmiertelność, klawisz Help — zmienia poziomy.

"Bronx" (Kraków)

NICKY (Amiga)

- 1 — NOTLOM
- 2 — MEDIT
- 3 — KRATTY
- 4 — MIRTES
- 5 — ARRAX
- 6 — JANIR
- 7 — TRINDS
- 8 — SIXAN

Tomasz Mazański (Żary)

NICKY BOOM (Amiga)

W czasie gry HELP przenosi do następnego etapu.

Tomasz Stępak (Wałbrzych)

NINJA SPIRIT (IBM PC)

Wciśnij F9 i później lewy Shift — nietykliwość.

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

NORTH & SOUTH (Amiga)

Na otwartym terenie, grając z komputerem przełączamy klawiszem Shift sterowanie na oddziały piechoty, potem schodzimy nimi na sam dół ekranu i atakujemy (oddział cały czas przyciśnięty do dołu ekranu). Powinno to spowodować, że wojska komputera staną w miejscu.

Dariusz Walek (Bytom)

W menu kliknij na tyłek fotografa. Czeka cię NIESPO-DZIANKA.

Anka i Łukasz Jarosz (Stanisławki)

OXYD MAGNUM (Amiga)

- 1 — 12315524
- 2 — 98242163
- 3 — 89693796
- 4 — 12343596

- 5 — 93255567
- 6 — 07659199
- 7 — 96549204
- 8 — 31222519
- 9 — 63343665
- 10 — 40222617
- 11 — 44598444
- 12 — 35787325
- 13 — 68099940
- 14 — 88815926
- 15 — 13236967
- 16 — 24629216
- 17 — 49344163
- 18 — 11076226



K. Bachwa

Andrzej Frąckowiak (Międzyrzec Wlkp.)

PC FOOTBALL (IBM PC)

Gole strzelaj z ukosa, jak najbliższej bramki, masz 70% szans, że trafisz.

"Mark Rico" (Szczecino)

PINBALL FANTASIES (Amiga)

Podczas demonstracji stołu można wpisać hasło HIGHLANDER — kula stanie się cięższa.

"Bronx" (Kraków)

PIPEMANIA (IBM PC)

HAYA
GRIN
REAP
SEED
GROW
TALL
YALI

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

POPULOUS (Amiga)

1. HURTOUTORD
3. TIMUSLUG
4. CRLDIEHILL
5. SCOQUEMET
6. SWAVER
7. KILLPEING
8. EOAOZORD
9. BURWILCON
10. MORINGGILL
11. NIMHILL
12. BILCEMENT
14. WEAVHIPHAM
15. ALPOUTOND
17. IMMUSILL
18. HOBDEETORY
19. BUGQUEEND
20. SHADIED
21. CORPEHAM
23. SADWILLOW
24. LOWINGICK
26. VERYMEEND
34. JOSTME
35. TIMPEOLD
36. CALOZBOY
37. SCOWILDOR
38. SWAINGPAL
39. KILLOHOLE
40. EOAMELAS
41. BURMPAL
42. MORHIPPII
43. NIMOUTJOB
45. RINGBPAL
46. WEAVINPERT
49. IMMPEPIL
50. HOBZOZOB



K. Bachwa

52. SHADOGODON
54. BINMEOUT
55. SADMPT
56. LOWHIPBAR

Piotr Otocki (Łódź)

POPULOUS 2 (Amiga)

Kody poziomów:

NGAF
UPTIAD
IHOAT
SIWOAF
INCCAK
MOACAK
WOTAB
Kody do tworzenia postaci:
FKDDMTNDFZKQBQPT
CDDDWUNDFKQRHPT
AEDDBMNDKKGQDKPT
AKDOLLNDLJKQDIPT



Jezior

"Bronx" (Kraków)

POPULOUS 2 (IBM PC)

WOTAB — kod do 999. poziomu

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

PORTS OF CALL (Amiga)

Za miasto firmy wybierz San Francisco, kup statek o dużym tonażu, zatankuj i wyślij go z San Francisco do Cape Town z elektroniką. Ta trasa jest najbardziej opłacalna w całej grze.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

P.P. HAMMER (Amiga)

20 — SSVJECRV
25 — DFDGRTUS
30 — RVJBTFHH
35 — CIBGWVE
40 — RBHGJCB
45 — BRAEEBIV
50 — JEFHRSDS
55 — ETATVGSD
60 — AGGAIAUA
61 — UEWBCVSW
62 — BDTBEVGW
63 — FCFCVTUV

"Bronx" (Kraków)

PREHISTORIK (Atari ST)

Przyłóż maczugę w napis LEVEL, a dostaniesz banana.

Radek Ruciński (Szczytno)

PREHISTORIK (IBM PC)

Na początku każdego etapu, przy strzałce uderz kilka razy maczugą. Dostaniesz jedzenie.

Jacek Waiawski (Ustron)

PRINCE OF PERSIA (IBM PC)

Control + L — włączasz tryb SAVE GAME.
Shift + R — restart poziomów.

Michał Smolak (Dęblin)

Uruchom grę wpisując PRINCE YIPPEEYAHOO, aby zaktywizować tzw. CHEAT MODE. Jeżeli to nie odniesie

skutku (wszystko zależy od wersji gry), to wpisz PRINCE MAKINT. Jeżeli i to nie pomaga, wpisz PRINCE MEGA HIT. Jak zadziała, to:

Shift + D — gaszenie światła (dobrze!)
Shift + C — wiadomość
Shift + S — uwolnienie cienia
(Shift) + H — spojrzenie na następny ekran, w lewą stronę
(Shift) + J — spojrzenie na następny ekran, w prawą stronę
(Shift) + U — spojrzenie na następny ekran, w górę
(Shift) + N — spojrzenie na następny ekran, w dół
O — z Shift lub bez — w zależności od wersji gry
szary +/- — regulacja czasu, jaki pozostał do zakończenia gry

R — książkę "zmartwychwstanie" (ostrożnie w stosowaniu tej funkcji)

F1 — wskaźnik czasu
F2...F4 — funkcje joysticka
Ctrl + R — restart gry (powrót do pierwszego etapu)
Ctrl + A — restart danego etapu
Ctrl + V — info o grze
Ctrl + S — sterowanie muzyką
Ctrl + K — info o trybie sterowania
Ctrl + J — info o trybie joysticka
Ctrl + Q — wyjście z gry.

"Martinez Paul" (Otmuchów)

PRINCE OF PERSIA 2 (IBM PC)

Uruchom grę, wpisując PRINCE MAKINT. Następnie naciśnij klawisze Shift i [+] — zwiększy się limit czasowy gry.

Inne opcje:

Esc — pauza
Alt + A — powrót do początku etapu
Alt + G — save
Alt + H — lista najlepszych graczy
Alt + J — przełączenie sterowania z klawiatury na joystick
Alt + K — przełączenie sterowania z joysticka na klawiaturę
Alt + L — ładowanie
Alt + M — wył./wł. muzyki
Alt + N — skok do następnego poziomu
Alt + O — menu opcji
Alt + Q — exit
Alt + R — powrót do początku gry
Alt + S — wył./wł. dźwięku

Jacek Walawski (Ustron)

PUSH OVER (Amiga)

P — objaśnienie działania bloków.

10 — 07680
20 — 15360
25 — 10756
30 — 08708
35 — 26608
40 — 30728
45 — 30232
50 — 22016

"Bronx" (Kraków)

PUSH OVER (IBM PC)

50 — 2204
60 — 17470
70 — 19071
80 — 29439
90 — 28159
96 — 09215
97 — 10239
98 — 09727
99 — 445443

"Martinez Paul" (Otmuchów)

QWAK (Amiga)

Przedmioty:

klucz — otwiera wyjście
 czaszka — śmierć
 kwiatek — 10 daje dodatkowe życie
 grzyb — zamienia czaszki w kwiatki i odwrotnie
 gwóźdź — odbiera jedną energię
 lampa — niewidzialność na 10 sekund
 olej — "śliski" chód
 klej — powolny chód
 Butelki:
 niebieska — 10 sekund latania
 szara — dodaje energii
 purpurowa — 10 sekund niewidzialności
 czerwona, brązowa — dodają jajek

Przemek Ścierański (Katowice)

RAC RALLY (IBM PC)

Skręć w bok na trawę, daj kursory do przodu i w bok, a dojedziesz szybciej niż inni.

"Mark Rico" (Szczelno)

RAILROAD TYCOON (Amiga)

Naciskając Shift + Y — można zwiększyć stan konta.

"Bronx" (Kraków)

RAILROAD TYCOON DE LUXE (IBM PC)

Uruchom grę przez RDX — nie będziesz musiał odgadywać nazwy lokomotywy.

"Mark Rico" (Szczelno)

RED BARON (IBM PC)

Gdy cię zestrzelą i nie chcesz zaczynać kariery od początku, przyciśnij Alt + Ctrl + Del. Przejdiesz do DOS. Teraz z powrotem wejdź do gry i wybierz opcję CONTINUE CAREER. Zaczynaj misję od początku.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

RISKY WOODS (IBM PC)

Na obrazku tytułowym wpisz QWERTYUIOP, teraz klawisze:

F1 — regeneracja energii
 F2 — naliczanie pieniędzy
 F3 — dodatkowy czas
 F4 — przeskakiwanie poziomów

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

ROAD BLASTERS (Amiga)

Przed startem wpisz LAVILLASTRANGIATO, teraz klawisze:

1, 2 — zmieniają uzbrojenie
 3 — daje osłonę
 4 — włącza dopalacze

"Bronx" (Kraków)

ROAD RASH (Amiga)

Możliwość wykorzystywania motocykli poprzez kody:

PANDA 600:
 00000 00J00
 102VS 21JUD
BANZAI 750:
 00000 00J01
 113BT 22KDP

KAMIKAZE 750:

00000 00S20
 117H5 33UV1

FERRUCI 850:

00000 01420
 01965 457V0

DIABOLO 1000:

00000 01890
 10EGJ 576IK

SHURIKEN 1000:

00000 01421
 109G5 448VN

Krzysztof Bach (Gdańsk)

ROBOCOD (Amiga)

Wpisz THE LITTLE MERMAID na ekranie Credits.
 Klawisz L — skipper level

Paweł Gierszewski (Poznań)

SAVAGE (IBM PC)

2. TERMINATE
 3. NIGHTMARE

Rafał Szkudlarek (Wrocław)

SHADOW OF THE BEAST 3 (Amiga)

Na planszy informacyjnej naciśnij: PPM + F2 + F7 — nieskończone życie i więcej etapów w grze.

Paweł Gierszewski (Poznań)

SHINOBI (Atari ST)

Zatrzymaj grę, napisz LARSXVIII — nieskończone kredyty.

Radek Ruciński (Szczelno)

SLEEPWALKER (Amiga)

Na pierwszym poziomie biegnij na dół do kanałów, następnie do końca w prawo i zamiast do góry — skocz przez ścianę z ziemi w prawo. Znajdziesz się w ukrytym pomieszczeniu i zbierzesz kilka przedmiotów.

"Bronx" (Kraków)

SOKOBAN (IBM PC)

Klawisz U (UNDO) — cofnięcie nie chętanego ruchu.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)

SOLIDARNOŚĆ (IBM PC)

Alt + N — następny tydzień.

Marek Lityński (Warszawa)

SPHERICAL (Amiga)

RADAGAST
 YARMARK
 PROSLAYER
 MIRGAL
 GUMBA
 GLIEF
 ORCSLAYER
 SKYFIRE
 GHANIMA
 MOURNBLADE
 CHACMAL

"Bronx" (Kraków)

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ **Cena detaliczna** (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ **W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbyistycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ **Cover story** czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ **T&T** to klasyczne "tips & tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuce.

★ **Kombinatorzy** - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), z grywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ **W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.**

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m. in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszernie przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m. in. okablowanie, bridge, routery).

★ **Cena kioskowa: 30.000 zł.**

★ **W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.**

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

★ W stałych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ **Cena kioskowa: 30.000 zł.**

★ **W prenumeracie taniej: 150.000 zł za 6 numerów.**

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł
słownie

Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

Odcinek dla Banku

zł
słownie

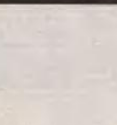
Wpłacający

adres

na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokokładowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 27.000 zł
- ♦ W prenumeracie taniej:
za 6 numerów - 150.000 zł,
za 12 numerów - 300.000 zł.
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka **Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd. słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: **Giełda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 19.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej:
roczna (26 nr.) - 450.000 zł,
półroczna (13 nr.) - 240.000 zł.
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckiego miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskiekt najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskiekt Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdują Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej:
za 6 numerów - 120.000 zł,
za 12 numerów - 240.000 zł.
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Słupińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	prenumeratę płać raz w kwocie X
PCkurier	13 240.000,- kwota: <input type="text"/>
	26 450.000,- kwota: <input type="text"/>
ENTER	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 300.000,- kwota: <input type="text"/>
AMIGA	6 120.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 240.000,- kwota: <input type="text"/>
GAMBLER	6 108.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 216.000,- kwota: <input type="text"/>
Młody Technik	6 120.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 240.000,- kwota: <input type="text"/>
CADCAMFORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
NET FORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
UNIX FORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
KUPON WAŻNY DO 15.12.94 Kupon 11/94 suma: <input type="text"/>	
LUPUS	

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	prenumeratę płać raz w kwocie X
PCkurier	13 240.000,- kwota: <input type="text"/>
	26 450.000,- kwota: <input type="text"/>
ENTER	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 300.000,- kwota: <input type="text"/>
AMIGA	6 120.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 240.000,- kwota: <input type="text"/>
GAMBLER	6 108.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 216.000,- kwota: <input type="text"/>
Młody Technik	6 120.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 240.000,- kwota: <input type="text"/>
CADCAMFORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
NET FORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
UNIX FORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
KUPON WAŻNY DO 15.12.94 Kupon 11/94 suma: <input type="text"/>	
LUPUS	

Zakreśl odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę	prenumeratę płać raz w kwocie X
PCkurier	13 240.000,- kwota: <input type="text"/>
	26 450.000,- kwota: <input type="text"/>
ENTER	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 300.000,- kwota: <input type="text"/>
AMIGA	6 120.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 240.000,- kwota: <input type="text"/>
GAMBLER	6 108.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 216.000,- kwota: <input type="text"/>
Młody Technik	6 120.000,- kwota: <input type="text"/>
	12 240.000,- kwota: <input type="text"/>
CADCAMFORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
NET FORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
UNIX FORUM	6 150.000,- kwota: <input type="text"/>
KUPON WAŻNY DO 15.12.94 Kupon 11/94 suma: <input type="text"/>	
LUPUS	

STARDUST (Amiga)

1. BCQQAAAAAGGN
2. CCSAQAAAAALOO
3. DDBAQAAASANMN
4. EDSAQAQTANKM

Krzysztof Bach (Gdańsk)

STARGOOSE (Amiga)

Wciśnij wszystkie klawisze funkcyjne — nietykalność.

Paweł Gierszewski (Poznań)

SAINT DRAGON (Amiga)

Naciśnij Caps Lock, wpisz DAECAFFEINATED i naciśnij Return — masz nieśmiertelność.

Paweł Gierszewski (Poznań)

STEEL EMPIRE (Amiga)

Należy w ekranie opcji wybrać biedną planetę, wtedy skutecznie przeprowadzamy jeden atak. Zniszczenie wszystkich cyborgów komputera daje nam 90% szans na bardzo szybkie skończenie gry. Komputer będzie dość długo produkował nowe cyborgi, a my w tym czasie obłowimy się.

Dariusz Walek (Bytom)

STELLAR 7 (IBM PC)

Uruchomienie gry poprzez STEL7.CHT daje nieskończone życie i energię.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)
Rafał Szkudlarek (Wrocław)
"Bronx" (Kraków)

STORMLORD (Amiga)

Wpisanie LET ME WIN pozwoli ci wygrać.

Paweł Gierszewski (Poznań)

STORMLORD (Atari ST)

Podczas wyświetlania opcji wyboru roli, wpisz cztery razy słowo DRAGONBRIDGE. Następnie zatrzymaj grę i naciśnij klawisz I — będziesz nieśmiertelny.

Radek Ruciński (Szczelno)

SWITCHBLADE (Amiga)

Wpisanie na ekranie tytułowym słowa CHROME daje nieśmiertelność.

"Bronx" (Kraków)

SYNDICATE (Amiga, IBM PC)

Wpisz nazwę kompanii WATCH THE CIRCLE.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)

TARGHAN (IBM PC)

Na początku gry zamiast klawisza Enter wciśnij klawisz L — znajdziesz się na drugim etapie gry. Klawisz F7 regeneruje moc.

"Bronx" (Kraków)

TEST DRIVE (IBM PC)

Wybierz ferrari i będąc za kółkiem, wciśnij klawisze Z i R — ruszysz z maksymalną prędkością.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)

Klawiszologia:

- H — reflektory
- W — wycieraczki
- Z — bieg niższy, aż do wstecznego
- A — bieg wyższy
- F5 — rozglądanie się po terenie
- F6 — powtórka akcji

W scenarii Cape Cod — Niagara, w pierwszej planszy wykręć kierownicę, rozpędź się i przeskocz otwarty most, następnie jedź prosto. Po chwili dojedziesz do mety.

Marek Lityński (Warszawa)

THEATRE OF DEATH (Amiga)

- 2 — 3742C4FRO6FRO
- 3 — 3742169454DC0
- 4 — 37419B4C1FD40
- 5 — 3742B2546RECO
- 6 — 374F7BC719190
- 7 — 3745B5E076100
- 8 — 3767FBFE20020
- 9 — 3774207BSDFB0
- 10 — 676B72307FC00
- 11 — 36FB084405BC0

Andrzej Frąckowiak (Międzyrzec Wlkp.)

TIME MACHINE (Amiga)

Wpisz DIZZY do tabeli wyników. Klawiszami numerycznymi zmieniasz etapy.

Paweł Gierszewski (Poznań)

TINY SKWEEKS (Amiga)

- 2 — GAOIDKEN
- 3 — NEBACRUC
- 4 — RESTUSHA
- 6 — BOTCREPA
- 7 — OCTOANVA
- 8 — COADSUPP
- 9 — RAWBSKIT
- 11 — DENAJJOIN
- 12 — VANETHEA
- 13 — UNPASUBO
- 14 — LANDPAPY
- 16 — NIFESAIL
- 17 — BROCIINDI
- 18 — BUSKPULI
- 19 — LOGIMARA
- 21 — TRISEMES
- 22 — CONUJEHO
- 23 — RENOCILIN
- 24 — NEGAPOLY
- 26 — SPONENCA
- 27 — LAZYHOMI
- 28 — HENDOUTH
- 29 — PAPYEPIP
- 31 — ETHIGANG
- 32 — INLADONC
- 33 — INTEASSA
- 34 — MASTWOOD
- 36 — BACKBANA
- 37 — ECLOWHIP
- 38 — GROIMPO
- 39 — CUBACUBA
- 41 — SIMPUNDE
- 42 — UNHUSCHO
- 43 — LEGAMURA
- 44 — ANIMCATE



46 — PAISDYSS
47 — BROCREVE
48 — PORRUNDE
49 — UIGUAPER
51 — PERUSMIT
52 — DYSSDEKN
53 — DIURGASI
54 — ODORCAUS
56 — URODEFE
57 — SUBBPICK
58 — RULASCAR
59 — NODUOOPH
61 — TROLTACS
62 — PEASVAMB
63 — XYLOWIRE
64 — SCIUMINT
66 — ERUPLOT
67 — MATICONK
68 — NURSHISP
69 — SNOBHOMO
71 — CHARGEDA
72 — UNNEPOWS
73 — PODNROMA
74 — PREAREP
76 — ISOSNURS
77 — HENDWOOD
78 — AGONUPSN
79 — LANDDIVY
81 — PICKROLL
82 — OUTSSPOT
83 — KALAAACCE
84 — TELORULA
86 — GRAIPLA
87 — POLOOCTO
88 — REPADETA
89 — FULDUNFO
91 — PATIBEEF
92 — TITASAUL
93 — PUPIUNPR
94 — MASTERUB
96 — GRIFSIDE
97 — WHITUNNI
98 — DOWNINSU
99 — UNLISOP



T. B.

Tomasz Mazański (Żary)

TITUS THE FOX (IBM PC)

Uruchom grę przez TITF TRN — otrzymasz nieśmiertelność.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)
Rafał Szkudlarek (Wrocław)
"Bronx" (Kraków)

TITF COD — lista wszystkich kodów.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)
Rafał Szkudlarek (Wrocław)

TOKI (Amiga, Atari ST)

Na ekranie tytułowym wpisz POORTOKI. Klawiszami od F1 do F6 zmieniasz poziomy.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

TOYOTA CELICA (Atari ST)

Gdy wypadniesz z trasy i jesteś na nią ściągany, naciśnij klawisz Help — dwadzieścia sekund kary nie zostanie doliczone.

Radek Ruciński (Szczytno)

TRAPS'N TREASURES (Amiga)

2 — 52011413

3 — 31245300
4 — 15204524

Andrzej Frąckowiak (Międzyrzec Wlkp.)

ULTIMA 6 (IBM PC)

Przekaż IDO następujący komunikat: SPAM, SPAM, SPAM HOMBURG — uaktywnisz dodatkowe MENU, w którym możesz nabrać maksimum wszystkiego.

Tadeusz Roik, "Szperacz" (Tarnów)

UNDER PRESSURE (Atari ST)

Podczas gry napisz OCCAI THE NOO. Teraz klawisze:
F1 — skipper leveli
1...9 — zmiana uzbrojenia.

Radek Ruciński (Szczytno)

UNTOUCHABLES (Atari ST)

Zatrzymaj grę i wpisz kody:

1 — BRIDGE ROLLS
2 — MAC N ALLEY
3 — KID ZAPPING
4/5 — A NIT IN TIME

Radek Ruciński (Szczytno)

VERMEER (Amiga)

W każdym mieście inna roślina osiąga największe plony:
ANKARA, BOMBAY — herbata
RIO, BOGOTA — kawa
RICHMOND — tabaka.
Na jeden hektar przypada dwóch robotników.

Artur Kośmider (Biała Podlaska)

VIRUS (Amiga)

Przytrzymaj klawisz Return i wcisnij P, a potem O, teraz:

L — dodatkowa rakietka
F — uzupełnianie paliwa
C — niespodzianka

Paweł Gierszewski (Poznań)

WING COMMANDER (IBM PC)

Uruchom grę wpisując:

WC1 Origin -k (WING COMMANDER)
WC2 Origin -k (WING COMMANDER 2)
SO Origin -k (WING COMMANDER SPECIAL OPERATIONS)

"Martinez Paul" (Otmuchów)

WINGS OF DEATH (Atari ST)

W czasie gry wpisz ST FOREVER. Teraz następujące klawisze dokonują zamiany postaci:

F1 — w insekta
F2 — w nietoperza
F3 — w orła
F4 — w smoka
F5 — w gryfa.

Natomiast użycie następnych klawiszy funkcyjnych powoduje wywołanie:

F6 — myśliwego
F7 — niszczyciela
F8 — tarczy ochronnej.
Kolejne klawisze:
F9 — włącza Auto Fire
F10 — odnawia energię.

Michał Smoliak (Dęblin)

Stratego jest grą planszową związaną z wojskową strategią i taktyką. Jest bardzo popularna. Na Zachodzie działają dziesiątki klubów miłośników tej fascynującej gry. Wymyślił ją niezłomny niestały mieszkaniec Indonezji w XVIII wieku. Stworzył on Stratego na podstawie najstarszych bitew w historii. Przez dwa stulecia gra leżała gdzieś na stryku i zniknęła z niego. W połowie lat 50. w Niemczech, dokonano ponownego jej "odkrycia". W 1956 r. firma Jumbo udoskonaliła zasady i rozpoczęła masową produkcję. Sprzedano dotychczas (na całym świecie) ponad 20 milionów egzemplarzy gry. Stratego zmusza do chłodnego, logicznego myślenia, wymaga umiejętności przewidywania posunięć przeciwnika. Naprawdę dobry gracz nie daje wrogowi ani chwili na wykorzystanie ewentualnych błędów, sam natomiast wykorzystuje je bez wahania. Bardzo ważna jest zdecydowanie i wola wygranej.

Dysponujesz armią złożoną z 40 oficerów, podoficerów i żołnierzy. Od tego jak rozmieścisz swoje siły będzie zależał los starcia. Plansza (10 na 10 pól) podzielona jest chłoną jeziorami, które z jednej strony mogą ułatwić ci obronę, a z drugiej – utrudnić atak. Do samego końca nie wiesz na pewno jak przeciwnik rozmieścił swoje siły, gdzie ukrył flagę i swoje rozkazy.

Wiesz, że wielu z was zna to uczucie gdy stajecie twarzą w twarz z nieprzyjacielem czekając na jego ruch i przygotowując ofensywę. Teraz możesz zagrać z najlepszymi w kraju: 27 listopada br. w godzinach 9-15, w warszawskim hotelu "Metropol" ("Business Center"), na rogu Al. Jerozolimskich i Marszałkowskiej, odbędzie się I Mistrzostwa Polski w Stratego! Na zwycięzcę czeka komputer. Zgłoszenia należy przysłać do 12 listopada (decyduje data stempla pocztowego) pod adres: JOKER – 01-932 Warszawa, ul. Estrady 10 z dopiskiem "I Mistrzostwa Polski w Stratego". W kopercie należy zamieścić kupon oraz odpowiedź na pytanie wymagające znajomości reguł gry (patrz niżej): "Są trzy sposoby wysłania marszałka z planszy w grze Stratego. Wymień je!" Wszyscy, którzy wysłali zgłoszenia na turniej zostaną poinformowani o tym, czy się zakwalifikowali. Każdy czytelnik Gambiera (i nie tylko) będzie także mile widziany jako kibic. Zapraszamy!

ORIGINAL STRATEGO®

ROZPOZNANIE WALKĄ

MISTRZOSTWA POLSKI

Reguły gry

A. Przygotowanie

1. Gracze losują lub uzgadniają, kto gra którym kolorem.
2. Planszę kładzie się między graczami tak, by gracze niebieskimi pionkami miał po swojej stronie niebieski emblemat i vice versa. Na brzegach planszy pokazana jest hierarchia oraz liczba pionków każdej rangi.
3. Gracze ustawiają pionki w czterech pierwszych rzędach po swojej stronie planszy. Na jednym polu może stać tylko jeden pionek.
4. Pionki powinny być ustawione tak, by przeciwnik nie widział emblematów ani ich oznaczeń.

B. Przebieg gry

Czerwonie rozpoczynają. Następnie gracze wykonują ruchy na zmianę. Ruch gracza to albo przesunięcie jednego własnego pionka, albo zaatakowanie pionka przeciwnika. Flagi i miny nie można przesuwac.

C. Ruchy pionka

1. Pionek może być przesunięty o jedno pole do przodu, do tyłu lub w bok. Jedynie Zwiadowca ma większe możliwości ruchu (patrz punkt 5).
2. Nie wolno przeskakiwać przez inne pionki. Nie wolno przesuwac pionków na ukos.
3. Na środku planszy są dwa jeziora. Pionki nie mogą

wchodzić na pola oznaczające jeziora, ani ich przeskakiwać.

4. Gracz nie może przesuwac pionka z jednego pola na drugie więcej niż pięć razy.
5. Zwiadowca może być przesuwany o dowolną liczbę wolnych pól do przodu, do tyłu lub w bok. Nie może poruszać się na ukos, ani przeskakiwać innych pionków.

D. Atak (warsztat)

1. Każdy pionek (z wyjątkiem flagi i miny) może zaatakować pionek przeciwnika stojący na sąsiednim polu z przodu, z tyłu lub z boku.
2. Gracz atakujący pokazuje swój pionek, podaje jego rangę i dotyka nim atakowanego pionka przeciwnika. Przeciwnik musi podać rangę swojego pionka. Jeśli jest on niższa, słabszy pionek zdejmuwany jest z planszy, a jego miejsce zajmuje pionek silniejszy. Jeżeli ranga zaatakowanego pionka jest wyższa, agresora zdejmuje się z planszy a jego miejsce zajmuje silniejszy obrońca. Jeżeli walczą pionki o równą rangę, oba usuwa się z planszy.
3. Zwiadowca może zaatakować o dowolnej odległości, o ile pola między nim a atakowanym pionkiem są wolne.
4. Atakowanie nie jest obowiązkowe. Pionki przeciwnych stron mogą stać obok siebie dowolną ilość czasu nie walcząc ze sobą.

E. Rangi pionków

1. Marszałek wygrywa z Generałem i ze wszystkimi pionkami o niższej randze; Generał wygrywa z Pułkownikiem i ze wszystkimi pionkami niższych rang. Ogólnie: pionek wyższej rangi wygrywa z pionkiem niższej rangi. Hierarchia pionków została podana na brzegach planszy.
2. Każdy z pionków, z wyjątkiem Sapera, atakujących minę zostaje zniszczony. Saper rozbija minę i zajmuję jej miejsce na planszy.
3. Celem Szpiega jest schwytanie Marszałka przeciwnika. Szpieg jest jedynym pionkiem, który może pokonać Marszałka, ale tylko wtedy, gdy go zaatakuje. Kiedy Marszałek jest strzeżony atakującą, nawet Szpieg musi mu uciec.
4. Każdy pionek może zdobyć flagę.

F. Zakonczenie gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy zdobędzie flagę przeciwnika. Zostaje on zwycięzcą! Gra kończy się również wtedy, gdy jednemu z graczy pozostanie tylko flaga i miny. Nie może on wykonać ruchu i musi poddać partię.

G. Strategia i taktyka

Wynik gry zależy w dużej mierze od początkowego rozstawienia pionków. Warto otoczyć flagę paroma minami. Zawsze zostawiaj sobie "zaplecze" w postaci kilku pionków wyższej rangi. Wysyłaj Zwiadowców na rozpoznanie sił wroga. Chron Saperów, gdyż tylko oni potrafią rozbijać miny. Z odpowiednią obstawą posyłaj też Szpiega. A przede wszystkim wykorzystuj lukę w obronie nieprzyjaciela bez chwili wahania.

Do zobaczenia na mistrzostwach w listopadzie.

/Wyder/

Zgłoszenie na "I Mistrzostwa Polski w Stratego"

Zgłaszam chęć uczestnictwa w "I Mistrzostwach Polski w Stratego" w dniu 27 listopada w Warszawie.

Odpowiedz na pytanie konkursowe: Są następujące trzy sposoby wyeliminowania Marszałka z planszy w grze Stratego:

1.
 2.
 3.
- Data:
- Podpis:

Imię:

Nazwisko:

Wiek:

Kod pocztowy:

Miejscowość:

Ulica:



KLUB JEDENASTU

FUTBOL TO W NADWIŚLAŃSKIEJ GWARZE PO PROSTU PIŁKA NOŻNA. PRZYJĘŁO SIĘ UWAŻAĆ, ŻE KOPANIE WYPEŁNIONEJ POWIETRZEM KULI WYWODZI SIĘ Z WYSP BRYTYJSKICH, A KONKRETNIE JEDNEJ Z TAMTEJSZYCH KRAIN ZWANEJ ANGLIĄ, CHOĆ JUŻ W RYSUNKACH PITEKANTROPUSÓW I NEANDERTALCZYKÓW WIDAĆ, IŻ NAWET PROTOPLAŚCI RODZAJU LUDZKIEGO CZULI KOPANEGO BLUESA.

Henio Von Tróbką przystąpił do tego meczu wyjątkowo starannie. Przede wszystkim nabył płyn o działaniu wzmacniającym—pokrzepiającym, wyprodukowany przez Zjednoczone Koncerny Stymulatorów Spożywczych im. Stefka Burczybrucha (jak się nie napił, to mu burczało w brzuchu), którego głównym składnikiem był swojski związek chemiczny C_2H_5OH . Dwie półlitrowki "Nadwiślanek" 55% (po jednej na każdą część meczu) plus dwie skrzyneczki piwka "Mazowszanka" (może będzie dogrywka) zapewniały odpowiedni poziom kibicowania. Potem kazał wyregulować się i dostroić wiszącemu na ścianie odbiornikowi SonSonics (nie było lepszego sprzętu, od kiedy Sony połączyło się z Panasonic i wchłonęło Technics) do najsiłniejszej stacji zapowiadającej emisję finału. Kupił ten sprzęt, gdy ku swemu zachwytowi dowiedział się, że XXV finały piłkarskich mistrzostw świata przyznano Polsce.

A teraz nadszedł najważniejszy dzień tych finałów: 16 lipca 2034 r., mecz o pierwsze miejsce na nowoczesnym, podwarszawskim stadionie pomiędzy reprezentacją Polski, a rewelacją rozgrywek, drużyną Zjednoczonej Junty Środkowoafrykańskiej. Tuż przed meczem Henio odbył intensywną "rozgrzewkę", zagryzając krajowymi chipsburgerami. Tym niemniej już w trakcie pierwszej części meczu zaczął odczuwać braki

kondycyjne i musiał zrezygnować ze świętowania "setą" każdego autu i rzutu rożnego, wykonanego przez rodzimych futbolistów. Jednak w 34 min wainął sobie podwójną porcję, gdy lewoskrzydłowy Maciaszek uwolnił się spod opieki obrońcy Kukombo, wyłożył piłkę Pędzikiewiczowi, a ten mimo asysty dwóch Afrykańczyków strzelał z 15 m zaskoczył bramkarza N'Bombo. "Gooooo!", wrzasnęło 115 tys. kibiców na stadionie, w tym 10 tys. w sektorze sławnej "brzytwki". "Gooooo!", zatrzęsły się mury w kilkunastu milionach mieszkań w Polsce. Wynik utrzymywał się do 85 min, kiedy to Miyamba w niegroźnym starciu wyłożył się na naszym polu karnym. Sędzia bez wahania wskazał "wapno". Henio z rozpaczy popchnął piwem kolejną "lufkę". Ale Zenek Tomaszewski w bramce, podobnie jak jego sławny dziadek 60 lat wcześniej, nie dał się zaskoczyć! Henio z rozkoszy wykończył fiasko "z gwinta", osuwając się w cześć komputerowo sterowanego fotela. Gdy parę minut później syrena elektronicznego zegara obwieściła koniec zwycięskiego dla Polaków meczu, Henio Von Tróbką, pogrążony we śnie, był już poddawany zabiegom Domowego Systemu Zwalczania Toksyn. Tego wieczoru Krajowy Centralny Komputer Medyczny zanotował zwiększone o 1330% zapotrzebowanie na antytoksy-



STEUA 0 - 1 HAJDUK
ASANOVIC 89'

ny. A w środkowej Afryce minister sportu płk. Rukunoso został zdegradowany i zesłany do montowni elektronicznych otwieraczy orzeszków ziemnych.

Takie sny o potęgę kołacząc się zapewne w głowach wielu kibiców piłkarskich w Polsce. W rzeczywistości mamy za sobą kolejny nieudany sezon, i to zarówno klubowy, jak i reprezentacyjny (1:2 z Izraelem). Ale od czego mamy komputery? Rzucone w trzewia mikroprocesorów programy symulujące rozgrywki piłkarskie mogą poprawić nam humor i rozruszać, zdrewniałe od ściskania szkolnych przyborów (i nie tylko...), nadgarstki i palce. Zanim jednak zawładnie nami namiastka piłkarskich emocji

rzućmy gałką historycznie wstecz,

by z grubsza zatrybić, o co w tym piłkarskim sosie chodzi.

Futbol (z ang. foot = stopa,

ball = piłka) to w nadwiślańskiej (i nadodrzańskiej) gwarze po prostu piłka nożna. Kariera tej dyscypliny sportu, która zawładnęła emocjami dziesiątków, jeśli nie setek milionów ludzi na całym świecie, jest wręcz niebywała. Przyjęło się uważać, że kopanie wypełnionej powietrzem kuli wywodzi się z Wysp Brytyjskich, a konkretnie jednej z tamtejszych krain zwanej Anglią, choć już w rysunkach pitekanthropusów i neandertalczyków widać, iż nawet protoplaści rodzaju ludzkiego czuli kopanego bluesa.

Średniowieczne przekazy o prapoczątkach futbolu epoki nowożytnej pełne są soczystych opisów piłkarskich seansów odbywanych na polach pomiędzy wioskami, w których uczestniczyli bez mała wszyscy ich mieszkańcy, bez względu na wiek i płeć. Łamiąc kończyny i trutując się nawzajem, przekopywali piłkę od jednej wioski do drugiej. By się bractwo do reszty nie wykończyło, jeden z kolejnych królów



ny "FIFA — World Cup" i nie można go zdobyć na własność. Na pocieszenie każda drużyna wygrywająca mistrzostwa świata dostaje jego kopię. Obecny puchar jest bardziej okazały od poprzedniego, ma 36 cm wysokości i masę 5 kg. Wykonany jest z 18-karatowego złota, według projektu włoskiego artysty Silvia Gazzanigiego, przedstawia kulę ziemską na nieregularnej podstawie, a na dole ma napis: "FIFA — World Cup".

Pierwsze mistrzostwa świata zorganizowano w Urugwaju w 1930 r. Zgłosiło się do nich zale-

ców piłkarskich. Najbardziej dramatycznym przejawem tych emocji był finał klubowego Pucharu Mistrzów Krajowych w 1985 r.

angielskich zakazał tych zbrodniczych praktyk, jednak nie zdołało to powstrzymać futbolu przed podbojem świata. Wiek XIX to okres gwałtownego rozwoju cywilizowanej postaci piłki nożnej, o precyzyjnie określonych przepisach gry, uwieńczony powstaniem pierwszego w historii narodowego związku piłkarskiego (26 października 1863 r. — angielski "The Football Association") i utworzeniem w Anglii pierwszej w dziejach futbolu ligi (17 kwietnia 1888 r.).

Wiek XX, a zwłaszcza rozwój telewizji, wnosi nową jakość do odbioru widowiska, w którym 2 drużyny (po 11 graczy) uganiają się po trawiastym terenie, zwanym szumnie boiskiem, o wymiarach od 90 do 120 m długości i od 45 do 90 m szerokości, próbując nogami i głowami (ale w żadnym wypadku rękami) wbić obszytą skórą, wypełnioną powietrzem gumową kulę o masie 396—453 g do bramki przeciwników o szerokości 7,32 m i wysokości 2,44 m. I to wszystko w czasie równym 90 minut, sprawiedliwie podzielonym na dwie połowy. Wiek XX staje się przełomowy również ze względu na rozprzestrzenienie się "piłkarskiej zarazy" na niemal wszystkie kontynenty kuli ziemskiej (no, może za wyjątkiem Antarktydy...). W związku z tym niezbędne stało się utworzenie Międzynarodowej Federacji Piłkarskiej (FIFA), zajmującej się organizowaniem i kontrolą rozgrywek piłkarskich, której prezesem w 1921 r. został Jules Rimet. On to stał się "ojcem chrzestnym" rozgrywek o mistrzo-



stwo świata, toczonych przez narodowe jedenastki. Ufundował nawet nagrodę główną dla zwycięskiej drużyny — słynną "Złotą Nike". Był to puchar przechodni, ale z klauzulą, że przechodzi na własność drużyny, która po raz trzeci wygra mistrzostwa. Stało się to w roku 1970 — Brazylijczycy zgarnęli dla siebie statuetkę z boginią zwycięstwa. Ten rarytas ze szczerego złota o wysokości 30 cm i masie 1,8 kg, wykonany przez francuskiego rzeźbiarza Abela Lafieura, został im jednak później skradziony i nigdy go nie odzyskano. Nowy puchar ufundowany w 1971 r. został nazwa-

dwie... 13 drużyn, toteż nie rozgrywano nawet eliminacji. Dla porównania: do ostatnich, XV mistrzostw rozgrywanych w br. w USA, zgłosiło się 130 zespołów narodowych (ze 168, które są objęte rankingiem FIFA), co skłoniło organizatorów do zaproponowania, by w kolejnych finałach w 1998 r. na boiskach Francji wzięły udział 32, a nie 24 drużyny.

Osobnym, całkowicie ubocznym efektem związanym z piłką nożną (narastającym zwłaszcza w ostatnich 2—3 dziesięcioleciach) jest kumulowanie emocji u osób towarzyszących, czyli tzw. kibi-

na stadionie Heysel w Brukseli pomiędzy angielskim F. C. Liverpool, a włoskim Juventus Turyn, gdzie w zamieszkach zginęło 39 kibiców.

Aby skanalizować emocje młodych fanów piłkarstwa, producenci programów wymyślili symulatory piłkarskie, obcowanie z którymi może doprowadzić powyżej do pobicia monitora lub skopania klawiatury (można jeszcze dać z grzywy myszce). Obrodziło tym towarem zwłaszcza po tegorocznej kopanie narodowych futbolistów za Wielką Wodą (Polacy nie gęsi, ale nie pojechali), gdzie "kanarkowi" (ca-



narinhos) w pierwszym w historii bezbramkowym finale wystrzelali z karnych "błękitnych" (azzurri).

Realizm, a elektroniczna "rzeczywistość".

Futbol w programach komputerowych jest obecny głównie w dwóch postaciach. Jedną z nich — to tradycyjna kopanina, w

której możemy brać bezpośredni (hm, to słowo należałoby wziąć w cudzysłów) udział, sterując poczynaniami piłkarzy na murawie. Druga — to strategiczna zabawa trenersko—menedżerska, gdzie wyniki uzyskiwane przez zespół generowane są losowo, z uwzględnieniem naszych działań decyzyjnych wobec zespołu. Pojawiają się jednak już programy—hybrydy łączące w sobie wszystkie te cechy [PC Football, 1993]. W "symufutbolach" prowadzone są klubowe rozgrywki ligowe i pucharowe, albo zmagania drużyn narodowych, przede wszystkim w ramach rozgrywek o mistrzostwo świata. Ale trafiają się też — na zasadzie "all in one", czyli wszystko w jednym worku — połączenia widowisk zaściankowych z ojczyznianymi. Najnowsze piłkarskie produkty programistyczne są o niebo lepsze od swoich poprzedników. ("Soccer" sprzed 3 lat teraz żenuje, ale wtedy mamił moje zmysły przez dłuższy czas.) Wyrównały się też różnice w płynności grafiki i obsługi dźwięku między Amigą a PC. Nadal jednak piłkę w wydaniu komputerowym serwuje się w takim uproszczeniu, że jest to symulacja przez bardzo małe "s".

Najprostszy problem, jaki należało rozwiązać, to stworzenie wrażenia trójwymiarowości. Albowiem, podczas gdy piłkarze przemieszczają się raczej w dwóch wymiarach boiska, to piłka robi czasami psikusy i wędruje wysoko w powietrze. Aby zasygnalizować podróż piłki w trzeci wymiar, dodawany jest jej cień rzucany na płaszczyznę boiska. I wtedy wiadomo, że jak się te dwa elementy zetkną, to "gala" jest na murawie i można jej przykopać. Piłkarze w rzeczywistości (tej prawdziwej, a nie komputerowej) też odrywają się czasami od podłoża, zwłaszcza po to, by

wykonać tzw. główkę. Niestety, ten element jest wstydliwie pomijany w większości symulatorów. Wprawdzie "FIFA - World Cup" pozwala piłkarzowi na próbę zagrania głową w starciu z rywalem, ale jest to jakiś żałosny podryw, szkoda gadać. Nie ma więc mowy o widowiskowych wrzutkach na pole karne i strzałach z "grzywy" pod poprzeczkę.

Największym problemem jest stworzenie algorytmu kontrolującego samo tylko poruszanie się 20 bardzo żwawych i 2 (bramkarze) mniej żwawych postaci w czasie rzeczywistym oraz nadanie im jak najbardziej naturalnych, ludzkich cech. Problem ten częściowo jest w wielu programach rozwiązany w ten sposób, że boisko podzielone jest na szereg sektorów, a każdy z nich obsługuje po 2—3 piłkarzy z każdej drużyny. Zdarza się widzieć takie przypadki, że kontrolowany przez nas piłkarz spokojnie przebiega z piłką obok zastygłego w pobliżu zawodnika-rywala. Tamten po prostu go "nie widzi", gdyż przebywa w innym sektorze. Zazwyczaj jednak nie jest to tak ostro dostrzegane, gdyż na monitorze mamy tylko wycinek boiska, płynnie przesuwany w miejsce, w którym znajduje się piłka. Najczęściej boisko widzimy z góry, w układzie pionowym, tzn. na górze ekranu mamy jedną z bramek, a po zjechaniu na dół powinna się pokazać druga z nich. Są jednak wyjątki: "FIFA — World Cup" daje obraz w rzucie ukośnym, natomiast najwspanialszy wizualnie "Planet Football" pokazuje boisko w układzie podłużnym, z poziomu oczu gracza. Nowatorstwo tego programu polega na tym, że nadążanie za piłką odbywa się poprzez płynne przemieszczanie "kamery", czyli tzw. zoom. Efekt jest co najmniej dobry, zwłaszcza w połączeniu z

PRZEGLĄD NAJNOWSZYCH I NAJCIĘKAWSZYCH PROGRAMÓW PIŁKARSKICH

Empire Soccer 94 (Empire Software, Graftgold, 1994, Amiga, PC)

Możliwość rozgrywania mistrzostw świata (24 drużyny, wybierane losowo spośród 32 zespołów narodowych), albo pojedynczych meczów. 5 poziomów trudności, 6 stylów gry



i 5 ustawień formacji. Czas gry: 2, 6, 10, 20 min. Boisko widziane z góry z płynnym scrolingiem nadążającym za akcją gry, postacie piłkarzy stosunkowo duże i, jak na mój gust, za szybko się ruszają. Dźwięk na PC: głośniczek, AdLib, Sound Blaster, Roland.

FIFA — World Cup (Electronic Arts, 1994, Amiga, PC)

Wbrew nazwie, w programie tym nie mamy do czynienia tylko z konkretnymi mistrzostwami świata. Do wyboru jest 48 drużyn narodowych (ze zmysłowymi nazwiskami piłkarzy) i dodatkowo tzw. zespół gwiazd, które możemy zaangażować do: jednego meczu, turnieju (24 drużyny), pucharu (16 drużyn) lub ligi (8 drużyn). Czas gry: 4, 8, 12, 16, 20, 40, 90 min. Wybór nawierzchni, pogody, taktyki gry (5 sposobów rozgrywania piłki, 5 ustawień forma-

cji, definiowanie zasięgu działania poszczególnych formacji), sterowanie bramkarzem komputerowo lub ręcznie, włączanie i wyłączanie fauli i spalonych. Kompletowanie składu odbywa się spośród 20 graczy (każdy z nich opisywany 13 parametrami), tworzących drużynę, której siła wynika z 6 parametrów składowych. Boisko zobrazowane w rzucie ukośnym, z płynnym przesuwanym widoku. Przy meczu nie rozstrzygniętym pomimo dogrywki gra się do strzelenia pierwszej bramki, czyli tzw. nagłej śmierci (sudden death). Przy podaniu od bramkarza, aucie, rzucie wolnym i rożnym można wybrać obszar docelowy, gdzie ma wylądować piłka. Dźwięk na PC: AdLib, wszystkie rodzaje Sound Blaster, Roland, PRO Audio Spectrum, SFX Classic 3000.

Kick Off 3 (Anco Software, 1994, Amiga)

Symulacja rozgrywek o mistrzostwo świata, można też



grać spotkania towarzyskie, pucharowe i ligowe. Jedną z najlepszych grafik z programów piłkarskich na Amigę. Widok boiska z boku, z półperspekty-



doskonałym odzwierciedleniem naturalnych ruchów piłkarzy. Inne mechanizmy w "Planet Football" nie są już tak wspaniałe, np. komputerowy przeciwnik niemal zawsze strzela zza pola karnego, nie próbując wejść bliżej, a bramkarz czasami puszcza "szmaty" z bardzo dalekich strzałów.

Fatalnie natomiast wypada porównanie całej otoczki komputerowych meczów, i to w każdym programie, z tzw. twardą, męską rzeczywistością. Komputerowi piłkarze nie smarkają i nie pluą na murawę, co nagminnie widać w transmisjach telewizyjnych, nie klną i nie kłócą się (czytaj: nie ubliżają) z sędzią, ale już nauczyli się faulować. Toteż sędziowie, coraz częściej fizycznie obecni na komputerowych boiskach, a nie tylko w okienkach podczas wydawania decyzji, nauczyli się rozdawać nie tylko żółte, ale i czerwone kartki. Nie ma tak charakterystycznych widoczków, jak "wianuszki" zawodników zgromadzonych wokół wijącego się z bólu kolegi, powalonego na glebę faulem. Trenerzy nie miotają się wzdłuż bocznej linii boiska, drąc mordy na swoich pupilach, gdy im się coś nie udaje. Kibice komputerowi natomiast to takie potulne baranki, że aż wstyd. Nie krzyczą "sędzia ch...", nie wrzucają petard, butelek, serpentyn i confetti na boisko. No i nie biją się między sobą, stąd absolutny brak policii na stadionach.

Inne elementy piłkarskiego show to pogoda i związane z nią różne rodzaje nawierzchni boiska. Programy przewidują odmienne typy pogody, ale sprowadza się to najczęściej do wyboru obecności wiatru i jego siły oraz zachmurzenia. Nie ma mowy o symulowaniu opadów deszczu w czasie komputerowego meczu, tym bardziej nie ma szans na pojawienie się choćby płatka śniegu. Zmiana nawierzchni

ni boiska często ogranicza się do wyboru pomiędzy terenem suchym, a wilgotnym. Grania w kałużach wody, jak w czasie pamiętnego meczu Polska — RFN w 1974 r., programiści nie przewidują.

Taktyka i technika

Piłka nożna to gra zespołowa. Jest to prawda oczywista, ale jakże trudna do przełożenia na komputerowy język. Oczywiście możemy zadysponować ustawieniem naszej drużyny w jeden z dostępnych układów typu 4-4-2, 4-3-3, czy w jeszcze bardziej fikusne pozycje (co za słowo!), a także ustalić styl gry (atak, obrona, przerzuty), ale te schematy nie bardzo pomagają nam w twardej walce na elektronicznej murawie. Nasi kumple z drużyny to młoty absolutne, nie wychodzą na pozycje, gdy mamy piłkę, niechętnie cofają się, gdy musimy przejść do obrony. Trudno także odnaleźć w programach takie typowe dla realnej piłki elementy gry zespołowej, jak: inteligentnie stawiane pułapki ofensywne, atak pozycyjny, wciąganie przeciwnika do swojej strefy, czy też prozaiczna gra na czas w obronie korzystnego wyniku. Najczęściej gra polega na kopaniu absolutnej, z której przypadkowo padają bramki, albo na słalome pojedynczego zawodnika przez całe boisko i szukaniu metody na zrobienie w jajo komputerowego bramkarza. Stąd też tips & tricks dla programu piłkarskiego polegają na odkryciu, jaki ciąg czynności powoduje nieuchronne zdobycie bramki (po czym gra przestaje być pasjonującą). Istnieje rzecz jasna podania i nawet niektóre programy realizują ten element gry bezbłędnie (co już staje się nudne), często jednak podania przejmują przeciwnik, on strzela do nas, my znowu do niego, itd. Odkrycie słabych punktów programu praktycznie kończy w oczach gracza jego karierę, gdyż nie istnieją jeszcze algorytmy samodoskonalące się, czerpiące naukę z porażek, co zmusiłoby człowieka do kolejnego wysiłku.

Jak widać stworzenie dobrego symulatora tak prostych czynności jak bieganie i kopanie może być trudniejsze od wypro-

dukowania symulatora kosmicznego czy lotniczego, nie wspominając o trywialnych symulacjach samochodowych. Sporo jednak już zrobiono, by zaspokoić wybredne (oj, tak) gusta zwolenników kopania, tworząc coraz wierniejsze kopie świata realnego. Za cztery lata odbędą się kolejne mistrzostwa świata i kolejna fala programów spłynie na nasze monitory (czy jeszcze wtedy będą monitory?). A my z pobłażaniem spojrzymy na produkty A.D. 1994, tak jak teraz drwiąco oceniamy twórczość z 4-letnią brodą. Osobiście marzę o takim symulatorze piłkarskim, który pozwoli mi na wirtualne uczestnictwo w drużynie piłkarskiej i kto wie, może zdobycie



wraz z nią Wirtualnego Mistrzostwa Świata (ach, te kompleksy). Ale nastąpi to dopiero za dłuższą chwilę i nie na takich komputerach jak obecnie — nawet typu Cray.

A póki co, radosnego kopania bitów i bajtów życzy

Andrzej Majkowski

wy. Bardzo dobra animacja, która niestety przy większej liczbie piłkarzy na ekranie zwałnia poniżej wszelkich norm. Dopracowane zostały dryblingi, strzały i podania, a przeprowadzanie akcji zespołowych jest nader składne. Możliwość wyłączania fauli, kontuzji i spalonych. Można regulować też czas gry, dobierać odpowiednią taktykę oraz poziom trudności. Oprawa dźwiękowa niezbyt atrakcyjna.

Planet Football (Condor Software, Infogrames, 1994, PC)

Symulacja tegorocznych mistrzostw świata, z możliwością zamiany kilku zespołów (6 w

PC); Lothar Matheus Soccer (Amiga)

Rozgrywki ligowe pięciu krajów (Anglii, Francji, Hiszpanii, Niemiec i Włoch) oraz zmagania pucharowe z udziałem wybranych z tych lig zespołów (do dyspozycji w sumie 98 drużyn). Możliwość wyboru poziomu gry od 1 do 10, czasu trwania meczu (4, 8, 16, 20, 40, 90 min.), siły wiatru, rodzaju nawierzchni boiska. Wybór składu spośród 16 graczy (każdy opisany 4 parametrami). Drużynie można przypisać jeden z 4 stylów gry. Dodatkowo można określić jeden z trzech stylów sędziowania. Boisko widziane z góry w układzie pionowym z płynnym przesuwem, powtórki widziane z boku w pseudotrójwymiarze. Łatwe operowanie piłkarzami, można "przedryblo-



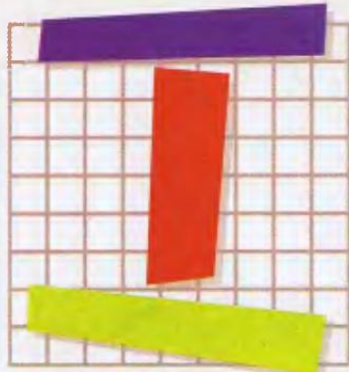
rezerwie). Nazwiska graczy są prawdziwe (z kilkoma błędami). Nowatorski sposób obrazowania przebiegu gry poprzez płynne podążanie "kamery" za akcją (boisko widziane wzdłuż). Bardzo naturalne, wręcz realistyczne poruszanie się piłkarzy w czasie rzeczywistym. Skromny wybór warunków gry (obecność lub brak zachmurzenia i wiatru) oraz strategii drużyn (3 style gry, 5 rodzajów ustawienia formacji). Czas gry: 5, 10, 15, 20 min.

Rete 2 (Audiogenic Software, Ocean Software, 1994,



wał" wszystkich rywali. Dźwięk: AdLib, Sound Blaster.

Sensible World of Soccer (Renegade, 1992/94, Amiga)



Edycja Sensible Soccer specjalnie dostosowana do ostatnich mistrzostw świata. Można też rozgrywać turnieje w ra-



mach ligi europejskiej, międzynarodowej i innych. Graczom poszczególnych drużyn można zmieniać kolory koszulek, nazwiska, a nawet kolor skóry. Dysponujemy też szeroką gamą ustawień taktycznych i wariantów gry.

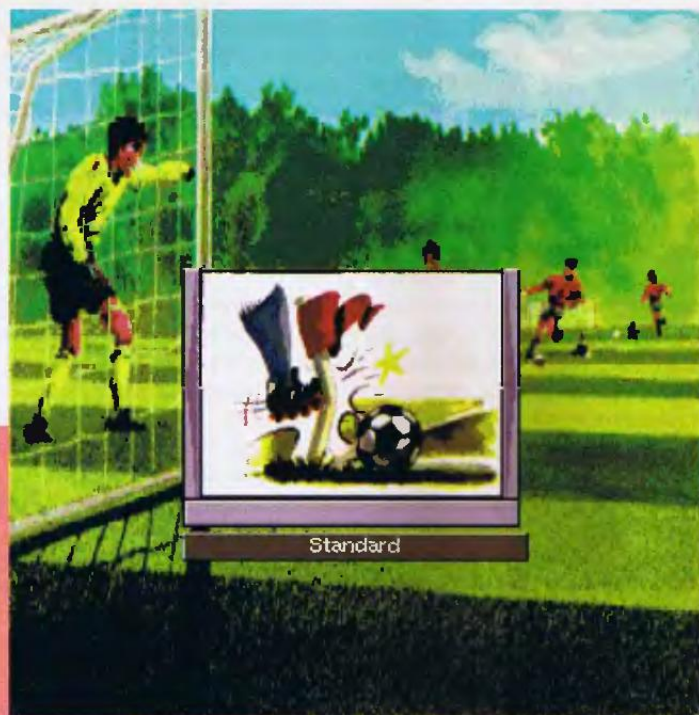
Boisko widziane jest z góry, a postacie piłkarzy są małe. Preferuje to w większym stopniu poczynania indywidualne. Czas gry to zawsze 2x45 min, ale zmienne jest tempo jego upływu. Sędzia jest nie-



obecny, za faule nie grożą zatem kolorowe kartki. Niezłe efekty dźwiękowe.

Sierra Soccer (Sierra, 1994, Amiga)

Dostępne są opcje gry w pucharze świata lub rozgrywanie pojedynczych spotkań. Można też tworzyć własne drużyny, włączając je do danego turnieju. Każdy gracz opisany jest szeregiem cech, które decydują potem o sile drużyny. Boisko widziane jest z góry, z półperspektywy, w układzie pionowym. Czas gry wynosi od 2 do 20 min. Piłkarze mają praw-



dziwe nazwiska, ale drużynę tworzy maksymalnie tylko 8 zawodników. Najciekawiej przedstawiają się stałe fragmenty gry, gdzie np. przy rzucie wolnym można dobrać tor lotu piłki w pionie i poziomie, poprzez wyginanie krzywej tego toru.

Wembley International Soccer (Audiogenic, 1994, Amiga)

Można grać mecze towarzyskie, ligowe oraz mistrzostwa świata. Elastycznie regulowany czas gry od 4 do 90 min. Niewiarogodnie rozbudowana część dotycząca taktyki zespołu (różne warianty ataku i obrony). Dobór nawierzchni boiska, siły wiatru, szeroka skala trudności (od 1 do 10) mogą zaspokoić najwybredniejszy gust. Boisko może być widoczne z góry, albo z bocznej półperspektywy.

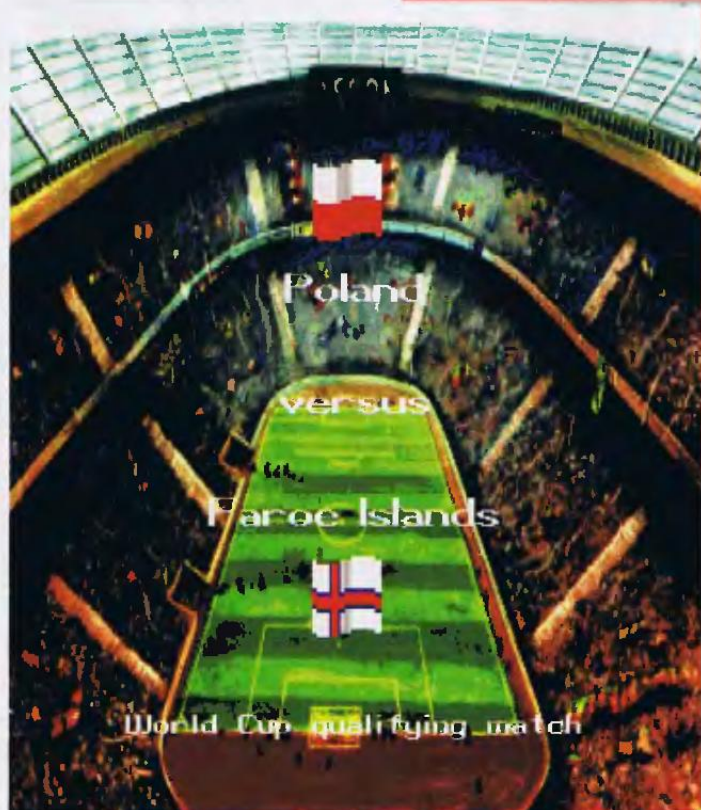


W grze położono nacisk na operowanie podaniami, toteż ci, co lubią dużo biegać z piłką — będą zdegustowani. Dźwięk na

przeciętnym poziomie. Jednym z najlepiej opracowanych fragmentów tego programu są powtórki, z możliwością zmiany miejsca obserwacji.

World Cup 94 (US Gold, 1994, Amiga, PC)

Jak wskazuje nazwa, rzecz dotyczy ostatnich mistrzostw świata, ale z możliwością wprowadzenia kilku innych drużyn. Boisko widziane z góry, w układzie pionowym, z płynnym scrollingiem. Trzy poziomy szybkości, gra ze spalonymi i faulami lub bez nich, bardzo szerokie możliwości ingerencji w taktykę zespołu i technikę gry, dobór graczy (nazwiska zmyślone, ale można je poprawiać, gdyż zawarte są w pliku tekstowym), obsługa powtórek. Piłkarza prowadzi się łatwo, podania są zazwyczaj celne na własnej połowie, trudno odebrać piłkę rywalowi. Możliwość wyboru kierunku podania od bramkarza, wyrzutu z autu oraz podać z rzutów wolnych i różnych. Czas gry: 6, 10, 20, 40, 90 min.



BMW "Sahara"
- legenda
z przyczepą

**Podniebni
strażacy**

**Wejście
do zapasowego
świata**

**Virtuali reality od kuchni - w przenośni i dosłownie,
czyli wejście do "zapasowej rzeczywistości".**

**BMW "Sahara" - legendarny motocykl II wojny światowej -
szczegółowo opisany przez prawdziwego eksperta!**

**O podniebnych strażakach, czyli "Wielkie lanie wody"
Zaczyna się przecież sezon pożarów buszu w Australii.**

**"Płynna proteza" to tekst o sztucznej krwi,
czyli specjalny tekst dla potomstwa Draculi**



Lecim w ślinkie...

[...] To chyba wszystko. Dziękuję, że przeczytaliście mój list. Całuję wszystkich.

Marcin F.

GAMBLER BBS

GRATULUJĘ z okazji utworzenia nowego działu! Premiera HARDWARE była w dechę. Czekam na więcej! Muszę przyznać, że GAMBLER po zmianach stał się bardziej czytelny. [...] NIE ULEGACIE presjom niektórych pseudoczytelników, dotyczącym ograniczenia miejsca dla De Stroyera i McSona. Ich wypociny są dla mnie doskonałym urozmaicheniem w lekturze "konkretów". Większość moich kumpi właśnie te "kąski" czyta dla relaksu podczas przerw (w czasie "pracy" na lekcjach czytaliśmy opisy!). [...] NIE TŁUMACZCIE SIĘ jak dzieciaki, tylko przystąpcie do tych żniw... CO Z OBIETNICAMI shareware'u dla klubowiczów? W ogóle najlepiej otwórzcie GAMBLER BBS!!! (to nie żart).

**Hubert Trzebiński,
Bydgoszcz**

Jak powiedział jeden z moich znajomych z poczty elektronicznej: "Gambler jest pismem dla dorosłych graczy, a nie dla graczy—gówniarzy. Dzwne kawałki, które zniesmaczają tych drugich, są tym, co mnie do tego pisma przyciąga". Staramy się te "dzwne kawałki" stosować z umiarem, bo wiadomo, że co za dużo, to i świnia nie zje... Co do Gambler BBS, to sprawa wygląda następująco. De Stroyer chciał u siebie otworzyć, ale musiał oddać modem. McSon kupił USR 28K8 (cool!) i zabrał się za pertraktacje z TP S.A., żeby mu zainstalowali dodatkową linię w domu (wiadomo, jak już BBS, to 24 godziny na dobę). Telekomunikacja powiedziała, że rozwiązanie tego problemu i owszem, coś zrobi, ale dopiero po nowym roku...

Ludzie listy piszą...

Tematyka Waszych listów zeszła ostatnio przede wszystkim na drażliwy temat balansu między tekstami tylko o grach i artykułami luzackimi o tyłku Maryni. Część z Was żąda oddalenia "od cycka" De Stroyera, McSona, wywalenia V@ri@tkowa, Galerii, etc., a część pyta, czemu V@ri@tkowo się kurczy i czemu nie ma już recenzji płyt? Jednym słowem wygląda to tak: "Mam Cię pieścić, czy nie pieścić?" "Nie. Tak... Nie wiem...". Szczegóły znajdziecie gdzieś obok (nie piszę niżej, bo dział składu wyczynia dzięki rzeczy z Reakcjami...). Zapraszam do dyskusji.

Numery archiwalne

Tradycyjnie czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi Gamblera umożliwiamy ich zakup.

W tabelce podane są numery, dostępne jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady numerów 0/93, 1/94 i 2/94 już wyczerpane). Wystarczy zaznaczyć na kuponie wybrany numer Gamblera (lub numery) oraz wpisać

czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o.

PKO BP IX O/Warszawa

1599-318121-136

przesłać do redakcji. Cena każdego egzemplarza wynosi 20 tys. zł.

3/94	4/94	5/94	6/94	7/94	8/94	9/94	10/94
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Data

Pamiętacie Gandalf'a z audycji "Nie tylko dla orłów" w radiowej "Trójce"? Nie? No to w zamian dowcip: "Tato, wczoraj miałem pierwszy stosunek — jak było? — Fajnie. — A kiedy następny? — Nie wiem. Jeszcze po wczorajszym mnie tyłek boli..."

Spełnianie obietnic...

Inną sprawą są Konferencje. Nie mam zamiaru obrzucać szanownego Autora tychże artykułów obelgami, lecz pragnę napomknąć, że temat Amiga—Pecet już się przeżył i są ciekawsze tematy do dyskusji. [...] Od pierwszego numeru (a nawet wcześniej) była zapowiadana rubryka "Co tam panie w polityce?", czyli zgrywy polityczne. Do tej pory, jak jej nie było, tak nie ma. Liczę, że się jednak wkrótce pokaże, bo nawet najgłupsze obietnice trzeba spełniać. Osobiście jestem wielkim zwolennikiem tematów "ekologicznych" i uważam, iż między innymi to one właśnie przyciągają czytelników do GAMBLERA. A więc więcej Publicystyki i VARIA'tkowa.

Bartosz Kupaj, Bielawa

Proponujemy oddać makaturę Prezydentowi, a stołec do analizy.

Wojna! Wojna! Idziemy przed siebie!

Dzisiaj przyczępię się do tak zwanej wojny Gambler vs. Top Secret! Tutaj popieram Borgiego — Prymat TS nad GIII Kto śmie twierdzić, że TS jest nudny?

Sprawa jest poważna, bo przecież obiecywałem. Nie jestem do końca niewinni, ale usprawiedliwia nas w tej materii szereg czynników, z których najważniejsze to: 1. Gramy w gry, żeby było więcej opisów, więc nie oglądamy telewizji i nie czytamy gazet. 2. Nawet jeśli punkt 1. byłby (chwilowo) nieaktualny, to i tak w miesięczniku materiały zawarte w takim dziale traciłyby myślką. 3. Nawet jeśli punkt 1. i punkt 2. nieaktualne, to powstaje pytanie, czy graczy interesuje polityka?

Pamiętka z celulozy

Mam kilka fajnych pism zachodnich. Czy gdybym Wam je przysłał (nie sprzedał), mogę liczyć na jakąś nagrodę (IBM PC 486 DX4 66 MHz, 16 MB, SVGA 1 MB, 1 GB dysk, monitor kolor)?

Przemysław z Lublina

Mozna nawet posunąć się dalej i powiedzieć, że Wy jesteście nudni. W lipcowym numerze *Gamblera* czytam, czytam, same nudy! (oprócz artykułu McSon'a, przy którym spadłem z krzesła i zbiłem szybę). Wytykanie nie istniejące błędy innym pismom i myślicie, że za to więcej osób będzie Was czytać? (...) Jeżeli wg Was McSon nie podoba się czytelnikom, to wywalcie go, ale od razu zmniejszcie nakład do 2 egz.

Danny Doy

SPROSTOWANIE

W nr. 9/93 *Gamblera* w artykule "Jeszcze o AWE32" podaliśmy stary adres firmy Stratus, polskiego dystrybutora produktów Creative Labs. Spieszymy z naprawieniem omyłki i niniejszym powiadamiamy:

Stratus
Szosa Poznańska 5
62-081 Przeźmierowo k. Poznania
tel. + 48(61) 142 773, 142 789, 142 805
fax + 48(61) 142 294

Przesłuchanie — fragmenty

Powolne kroki na korytarzu i nagle przenikliwy jazgot dawno już nie oliwionych stalowych drzwi. Skrzypiące do tej pory krzesło z nagłym rumorem przewraca się. Krótki trzask strzelających oficerów i furkot obciążonej suttanny połowej rozbrzmiewają jednocześnie echem w piwnicy, nie na tyle jednak długo, aby przypalone palnikami gazowym strzępy uszu skazańca mogły cokolwiek zarejestrować. Z głębi przepastnego gardła, konserwowanego latami winem mszalnym zaprawianym spirytusem, wydzieła się potworny skowyt na podobieństwo ryku trzebionego wilkołaka:

REAKCJE REDAKCJI

Po pierwsze, nie wytykamy żadnych błędów innym pismom. A po drugie, nie prowadzimy wojny z TS. Nie moglibyśmy z wielu względów, z których najważniejszy to ten, że McSon bardzo lubi Borka. (Greetz Borek!) Co się zaś tyczy wywalania McSon'a, to taki już w naszych rejsach nie figuruje. Po urodzinowej zmianie stanu skupienia, planuje zmianę pseudo na McStarzec lub może nawet McFather, kto wie?

Terror zawiadomień

(...) Cieszę się, że napisaliście co zostało zmienione, bo w pierwszej chwili nie zorientowałem się. Jednakowoż, po dłuższej debacie z kolegą stwierdziliśmy, że zmiany poszły w dobrym kierunku. Właściwie to nie mam nic przeciwko rubryce "Variatkowo", ale to Wasza sprawa, jak pogodzić jej zwolenników i przeciwników. (...)

arky

Jak już się pewnie zorientowaliście, Variatkowo zostało zmniejszone m.in. pod wpływem zawiadomienia Towarzystwa Ochrony Okruszki Zbiłkowej Przed Pajaczką Zwisaczką (pismo służbowe 23456/78, okólnik nr DX2/66, fascykula 00-00-00-1, segregator C3DD) następującej treści:

"Zawiadamia się, że się zawiadamia. Gdyby ktoś nie wiedział, że się zawiadamia, to już jest powiadomiony."

mgr Darz Bór

oraz Stowarzyszenia Ochrony Pajaczków Zwisaczków Przed Towarzystwem Ochrony Okruszki Zbiłkowej Przed Pajaczką Zwisaczką (kod PARA-NOA-234):

"Gdyby ktoś zawiadamiał, że zawiadamia, to prosimy zawiadomienia nie przyjąć do wiadomości."

dr Glik Auf

a także innych zawiadomień, przysyłanych przez zawiadowców z kraju i ze świata.

- Co wy mi tu kanonik ście-mniacie? To jest przesłuchanie, czy brandzłowanie się fotkami Schwarzeneggera? Zaczynamy jeszcze raz...
- NAZWISKO! — wrzasnął nagle lizusowsko starszy kanonik sztabowy, chcąc zatuszować swoją wpadkę. Niestety Mistrz się rozjątrzył. Odwrócił się na pięcie i błyskawicznie wyciągając różaniec łańcuchowy rozplątał nim biurko:
- Kanonik! — zawył — NADGORLIWOŚĆ JEST GORSZA OD FASZYZMU! Milcz roślino, bo świniąmi poszczuję.

**Jan Czaja
z Siemianowic Śl.**

Spodobalo nam się bardzo, szczególnie ten fragment ze "szturmowym kropidłem wzór 95". W związku z powyższym, wszelkie uwagi bierzemy sobie do serca, obiecujemy poprawę i odprawienie pokuty w terminie nie przekraczającym dni trzydziestu. Równocześnie przyznajemy się do przynależności do XIV Szwadronu Ministrantów i XXV Kompanii Marszowej Chrzęstnic Automatycznych im. "Koloratek Zmęczonych".

Papa Corleone

From: Dr De Stroyer
To: All
Subject: Coraz taniej...
Hi There!

Może już całkiem niedługo na wsi polskiej zaobserwujemy pewien postęp. Zamiast pijanej "kawalerki" wracającej z remizy ("Ochotnicza Straż! Ile wasz? Raszl!") po zabawie, zobaczymy co najwyżej paru koleś z multimedialnymi walkmanami na uszach i oczach. Jeden będzie biegł pod kościołem, krzycząc

— "Jestem Bogiem!" — bo zapuścił sobie nową wersję Populous, a inny pod gośpodą zaczął się z wirtualnym karabinem laserowym w wirtualnych dłońach. Dla konserwatystów powstaną też zapewne gry o takich nazwach jak: Piwerpower, W rowie na budowie, Po Fajrancie ver. 2.0, czy Operator Żurawia De Luxe. Każdy więc w szybki sposób osiągnie nirwanę, odtwarzając życie za pomocą małego komputerka. A skąd taka wizja? A stąd, że wszystko tanieje...

Przechadzałem się ostatnio po komputerowym targowisku próżności na rogu ul. Grzybowskiej i Al. Jana Pawła II

główniej, byłby do tyłu równo o pół jej wartości. Dosłownie na przestrzeni jednego tygodnia.

Staniało zresztą wszystko. Przyzwoicie zupełnie napęd CD-ROM o podwójnej prędkości, trzymający standard MPC 2 — można kupić już za trzy i pół bańki (Uwaga! Piszę te słowa pod koniec września!). Na własne oczy widziałem dyski "autobus" o pojemności pół giga — za pięć siedemset! (Nie wiem wprawdzie, czy nie był to jakiś "pic",

ale wyglądały zupełnie przyzwoicie. Do dziś jednak w mojej pamięci żyje historia ze śmietnikiem Seagate'a...) Tańsze są myszki, skanery, niemal za darmo oddawane są modemy 2400 (zauważyłem jakieś badziewie po niecałe trzy stówki). Zestaw karty dźwiękowej i CD-ROM, wszystko za cztery dwieście, również wydał mi się tani, chociaż nie budzą mego zaufania tak tanie rzeczy. Ale — nie w tym problem. Wiele wskazuje na to, że za jakiś rok 486 DX2/66 ma szansę stać się próchnem; fajansiem oddawanym pół darmo i traktowanym per "śmieciu". Wyobrażacie sobie, co się wtedy stanie z software'em?

Ostatnie dwa lata podniosły poziom oprogramowania dla pecetów tak wysoko, że dziś na swoich ekranach widzimy rzeczy jeszcze niedawno wręcz niewyobrażalne. Ostatnio gawędziłem z pewnym znajomym, który właśnie dwa lata temu kupił sobie komputer poroniony przez Apple'a: Ma-

za nim rewolucja cenowa. Żeby uzmysłowić sobie postęp, jaki dokonał się w ostatnich latach, wystarczy pomyśleć o jednym ze świeżych osiągnięć matematyki. Grupa naukowców (i hackerów), korzystając z udogodnień Internetu (oto, co znaczyć możliwość szybkiej wymiany doświadczeń!) i jakichś Cray'ów — złamała szyfr RSA, opracowany w 1977 r. Szyfr ten był do tej pory uważany za jeden z lepszych, a jego autorzy — stosując rachunek prawdopodobieństwa — wyliczyli, że powinien zostać złamany za... czterdzieści miliardów lat. Powiedzmy, że coś źle skrócili i parę zer im się pokićkało. Ale i tak, nawet czterdzieści m i l i o n ó w lat w po-

rowaniu z siedemnastoma (1977 — 1994)! Przy okazji wychodzą na jaw wady rachunku prawdopodobieństwa, chociaż nie tylko. Wydaje się też, że w dzisiejszych czasach zasięg wyobraźni ludzkiej jest krótszy niż te siedemnaście lat...

A teraz z innej beczki: czytałem ostatnio jakiś krótki wywiad z głównym technologiem Intela;

Wszystko to umożliwił rozwój mikroelektroniki, a przede wszystkim — podążająca nieuchronnie

ten pan powiedział jasno, że — po pierwsze — Intel, który jeszcze dziesięć lat temu na każdym dolarze wydanym na prace badawcze zarabiał trzy, już za dwa lata ma szansę "wyjść na zero", to znaczy bez zysku i bez straty. Po drugie — przyznał, że technologia VLSI (Very Large Scale Integrated — bardzo wielki stopień integracji układów scalonych) jest u kresu swej drogi. Po prostu — niewiele więcej da się w jej ramach zapakować do "chipa", a badania i ewentualne możliwości rozwoju są coraz droższe. Powstaje paradoks: dzięki coraz większej integracji, można w układ zapakować więcej "mięcha", więc ceny spadają. Z drugiej strony — zapakowanie tego "mięcha" coraz więcej kosztuje, więc... ceny muszą wzrosnąć.

Wynikałoby więc z tego, że zbliżamy się do punktu, w którym osiągniemy szczyt swoich możliwości; wprawdzie posunęliśmy się bardzo daleko od czasów Eniaca, ale wcale jeszcze nie tak daleko, żeby się niezdrowo podniecać. Tyle że nam przez cały czas wydaje się, że osiągnęliśmy wszystko...

Bo wyobraźcie sobie teraz, jakie gierce skopiujecie za rok?

Co to będzie? Czy w ogóle będą jeszcze programy na dyskietkach? Obawiam się, że coraz mniej i coraz gorszych. Myślę, że zanim nastąpi przewidywane załamanie (a ono m u s i nastąpić) miną jeszcze dwa lub trzy lata, przebrane w coraz lepsze "labiryntówki".

Origin: Nie bij konia, synku miły, bo cię kopnie w twój łeb zgnyły.

KONFERENCJA DR DE STROYERA

ciągu tak krótkiego czasu; zaczynają się więc potwierdzać prognozy specjalistów co do nowej wojny cenowej na rynku PC. Czyli może być podobnie, jak kilka lat temu z 386: gdyby mój koleś nie opchnął wtedy w porę płyty

KŁECHDY KOSMICZNE: ŚWIATÓW STWORZENIE

CZYLI JAK NAPRAWDĘ BYŁO PROSIAK 1994

DAWNO DAWNO TEMU, DWA BOGI, STARY I MŁODY
POZNAWSZY WSZYSTKO CO BYŁO DO POZIOMIA,
NUDZIŁY SIĘ PEŁNĄC LENIWIE W NICZYSTO...



BO SE OKO UDRAPIEŚ! WSTYDZIŁBYŚ
SIĘ JEWSZENIO! NIE DĄB W NUSIE
W TOWARZYSTWIE...



KIEDY DZIADKU
W NOZDRZU MI
SIĘ KOTĘJE...

...A NUDY TAKIE, ŻE CHWYTAŁ SIĘ
KĄDEKGO ZADZIAŁ. PO CO NAM BYŁO
BOGAMI ZOSTAĆ? NAWET DAWYSE
SIĘ ZREDUKOWAŁEM DO POZIOMU
WIEJSKIEGO GŁUPKA, ŻEBYŻ TAK
NIE ODCZUWAĆ TEJ PUSTKI...



JEWSZENIO! DEGENERACJE!
NATYCHMIAST PRZESTAN
TUKLAĆ I WYRZUĆ TO
PASKUDERSTWO!



DOBRE, JUŻ
DOBRE
DZIADKU...



PSTRYK!

SAMI SIĘ BAWIŁA, A
MNIIE NIE DĄJETA...



JA?! NO CO TY
CHŁOPCZE?! POPATRZ
ILE NASMIECIŁEŚ. A
JA NIC TAKIEGO NIE
CZYNIŁEM.



JA TAM
ZNAŁ
DOBRE
WYCHO-
WANIE.



SMARRRF!



A NA TYCH ŚWIATACH-KULECZKACH ŻYŁY ZARAZKI, TAKIE JAK TY I JA... ALE O NICH W NASTĘPNYCH ODCINKACH NASZYCH KŁECHD...

Mystic Towers

moc niezbędną do miotania czarów.

Nasz stetryczały Baron dał się nabrać, jak psia kupka na szufelkę — usłuchał usilnych błagań delegatów z pobliskiej wioski Rimm i wyruszył na spotkanie ciemnych mocy zasiedziały w wieży Lazarine. Stary piernik jeszcze nie wiedział, że jego dawny (i obecny) wróg — zły i piramidalnie przebiegły Baron Lazaret... eee... tzn. Lazarus — pobudował w pobliżu rzeczony wiochy dwie budowle: wieżę i fortecę, które zasiedlił wszelkiego typu wrednymi monstrami.

Zadaniem Baldrica nie jest jedynie wykończenie naprzykrzających się potworów. To by było za łatwe. Musi jeszcze znaleźć, umieszczoną w którymś z pokoi na jednym z pięciu pięter, bombę i postać do diabła Generator Potworów wytwarzający co jakiś czas nową bestię, przypominającą np. plujący ogniem niebieski czajnik na kółkach. Na nieszczęście dla Baldrica to też nie zamyka rozgrywki, bo po wydostaniu się z wieży czeka go jeszcze forteca, gdzie monstrów jest więcej, i to lepiej wykwalifikowanych w tym co robią. W skład wersji shareware wchodzi dwie pierwsze wieże, zgodnie ze zwyczajem Apogee. Dla za-

„Lepiej, żeby naprawdę była dowcipna...” wyszczałem do ucha Zgredaktora, gdy zaproponował mi inwigilację wstępnej gry The Mystic Towers. Poniższy tekst jest wynikiem moich badań i obserwacji.

W zasadzie rzadko bawię się w łażenie po komnatach i zbieranie przedmiotów, ale dla tej gierki warto zrobić wyjątek, choćby tylko dla jej głównej postaci — Barona Baldrica. Samo przyglądanie się jego starczej, pomarszczonej niczym cytryna gębie dostarczyło mi wiele rozrywki. Mimo że jest arystokratą, ten facet ma manieri pastucha — nie dość, że często zapuszcza paluch w swój kartoflowaty kınol, by nonszalancko poświdrować, to od czasu do czasu coś obraca jego całym jestestwem, jakby cierpiał na potężne wiatry; zresztą pozostałości po ukatrupionych monstrach, do złudzenia imitujące chlebuś lub wykwinęte trufle; łązi jak koślawa kaczka i podciera się kaprawym kosturem, z którego czerpie

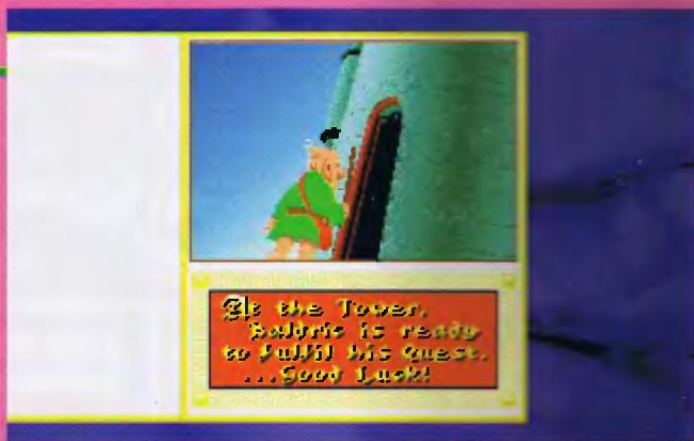


jakby od niechcenia butelki z przednim jablem, po których Baldricowi..., a resztą sami się przekonacie.

Firma Apogee wykorzystała w tej grze bardzo stary pomysły, tak stary, że pamiętający nawet pradziadka Spectrums,

wtedy serie kopulacyjnych ruchów, doprowadzających postronnego widza do zadławienia się perwersyjnym śmiechem, a samego stetrycznego maga do przyspieszenia rytmu serca, co słusznie odnoto-

wuże usłuszny jak zwykły komputer. Przy tej okazji nie mogę się powstrzymać od wyrażenia od dawna mnie nurtującej tęsknoty za grą, w której można wszystko! Kto np. nie miał ochoty wypalić całej serii do



ale zrecznie okrasila go dobrą grafiką i większymi możliwościami głównego bohatera.

Cała impreza zajmuje ok. czterech megsów, lecz trzeba w to jeszcze wliczyć dodatkowe trzy na niezwykle poręczne zgranie stanu poczyniń, bo przecież wróg nie śpi...

Zarzutem, który muszę postawić,

jest niedoskonałość w kierowaniu zramolałym baronem. Przy używaniu „mychy” lub „strzałek” mijają wieki, zanim do perfekcji opanuje się poruszanie szanowną osobą Baldrica. Jednakowoż nieudolność ta dostarcza graczowi niemało uciechy, gdy kuśtykającą postać Baldrica zmusi do natarczowego gramolenia się na ścianę. Nobliwy staruszek wykonuje

portretu Adolfa H. w Wolfenstein, żeby aż wióry poleciały? Tematyka The Mystic Towers daje w tej materii nieograniczone możliwości — niestety, nie wykorzystane... (Chlip...)

Jorund

MYSTIC TOWERS

Apogee 1994
Zręcznościowo-przygodowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		70%
Ogółem		80%

Kolonizacja

Mamy Kolonizację! Kiedy instalowałem ją u siebie — w dwa tygodnie po „wypuszczeniu” przez producenta, jeszcze przed światową premierą — byłem chyba pierwszym graczem w Polsce, który mógł się z nią poważnie zapoznać. Tak gorącej gry jeszcze nie oglądałem, aj!

Sid Meier's Colonization to skrzyżowanie dwóch przebojów MPS: Cywilizacji oraz Piratów. Z Cywilizacji wzięto niemal wszyst-

na wybranie kilkudziesięciu historycznych melodii do odtwarzania w czasie gry. Bardzo dobre są również efekty dźwiękowe. Ale Gravis wśród obsługiwanych kart nie zauważyłem.

Jaka jest Kolonizacja? Bardzo trudna. Znacznie trudniejsza od Cywilizacji — miłośnicy wielkich gier strategicznych będą się z tego cieszyć. Zaczynamy w 1492 r., a kończymy w 1800. Nie grozi nam postęp nauki, nie będzie czołgów czy samolotów. Typów wojsk jest niewiele: piechota, jazda, artyleria i trzy rodzaje okrętów. Celem gry jest uwolnienie się od jarzma naszej metropolii. Nie jest to łatwe: gdy wypowiemy jej posłuszeństwo,



ko, łącznie z muzyką tytułową — poza wynalazkami, niestety. Z Piratów dorzucono ideę handlowania za pomocą statków oraz elementy gry ekonomicznej (wzrost lub spadek cen, w zależności od sytuacji gospodarczej).

Grafika mocno przypomina Cywilizację. Zrealizowano ją w trybie VGA, ale zarówno plansza gry, jak i wszelkie okna dialogowe czy informacyjne, są nieco mniej czytelne. Ozdóbki ograniczone do sporadycznie pojawiających się obrazków, malowanych na deskach. Brak bajeranych animacji to zaleta — tej grze nie trzeba makijażu. A skromna grafika znajduje swoje wytumaczenie, jeśli spojrzymy na wymagania sprzętowe. To pójdzie nawet na AT! Chwała producentom, którzy myślą o rzeszy skromnie wyposażonych miłośników cywilizacyjnej strategii.

Gra zachowuje dystans wobec rzeczywistości, stąd zabawne sylwetki Indian oraz karykaturalne portrety znanych osobistości. Także nasi doradcy są niekiedy wesoło narysowani. Jest w Kolonizacji dużo dowcipu — i tak być powinno.

Oprawa dźwiękowa, w przeciwieństwie do grafiki, mile mnie zaskoczyła. Po pierwsze — świetna muzyka. Colonization pozwala



król posłać potężne i świetnie wyposażone wojska ekspedycyjne, a dla nas wystawienie armii jest bardzo kosztowne.

Kolonizację prowadzimy jako przedstawiciele jednej z czterech nacji (tych samych co w Piratach!). Mamy do dyspozycji lepszy lub gorszy statek handlowy oraz dwa oddziały: kolonistów i żołnierzy. Kiedy oczom naszym ukaże się ląd, możemy do niego przybić i założyć pierwsze miasto.

Miasto stanowi złożoną strukturę. Najważniejszy jest port, do którego wpływają statki i zajeżdżają wozy. Towary przenosimy za pomocą myśki. O ile jednak handel jest dość prosty, o tyle produkcja znacznie bardziej skomplikowana. Do produkcji musimy mieć surowce i ludzi, najlepiej mistrzów w odpowiednim fachu — więcej wytwarzają. Surowce możemy uzyskiwać w obrębie strefy ekonomicznej miasta, lub przywozić z zewnątrz. W produkcji można wykorzystać zarówno proste towary (tytoń,

cukier, ruda, drewno itp.), jak i uprzednio wytworzone narzędzia. Czasem łańcuch produkcyjny jest długi. Dla przykładu, aby wyprodukować armaty musimy zatrudnić drwala (drewno) i górnik (ruda), a następnie cieślę oraz kowala. Nie można zapominać o tym, że jeśli surowce nie są dostarczane w potrzebnej ilości przez Indian, to musimy się o nie starać sami.

Produkcję zwiększamy, rozbudowując warsztaty do większych wytwórni, a potem fabryk. Na rozwój przemysłu mają wpływ także inne elementy gry, m.in. wielkość danego miasta. Oczywiście, towary i surowce możemy kupić w Europie, ale ich ceny szybko rosną, zaś sprzedawanych przez nas wyrobów — powoli spadają. Teoretycznie można wszystko wyprodukować u siebie, ale wymaga to wiele pracy i odpowiednich nakładów.

Zauważyłem, że dobrze jest specjalizować miasto: jedno niech robi cygara, inne rum (to wszystko na sprzedaż), kolejne niech szkoli fachowców, inne robi muszkiety lub armaty — dowolny oddział wyposażony w muszkiety staje się wojskiem! Jeszcze inne — niech buduje statki i okręty, kolejne — narzędzia, ubrania, itp. Nie wystarczy produkować, trzeba jeszcze rozprawiać: rozwozić wojska, broń, surowce, towary na sprzedaż, itp.

Odpowiednikiem cudów świata



są osobistości historyczne przyłączające się do nas. Każda z nich daje nam użyteczną pomoc. W grze występują oczywiście Indianie, ale jeśli od razu zaproponujemy im pokój, będą bardzo pomocni: przynoszą nam towary, można z nimi handlować. Warto posłać do nich misjonarzy, wtedy po jakimś czasie część Indian przyłączy się do naszych miast. Gdyby nieprzyjaciel już założył swoją misję, zawsze można go ogłosić heretykiem! Doprawdy,



ilość opcji gry jest ogromna — i to jest najwspanialsze.

Wybaczcie, że napisałem tylko to i owo — gdybym chciał wyjaśnić początki gry, ta recenzja zajęłaby sto stron... Na razie się ucze i sódze, że przyjdzie mi to łatwo — w końcu byłem ekspertem w Cywilizacji. Tak sobie myślę, że za pół roku powinienem już grać całkiem dobrze. I wtedy w obecnie powstającym Klubie Cywilizacji otworzymy kącik porad dla początkujących kolonizatorów...

I na koniec najbardziej sensacyjna wiadomość: MicroProse obiecała przekazanie gry w polskiej wersji językowej firmie IPS Computer Group do dystrybucji równoległe z premierą światową. Chyba naprawdę zaczynamy się CYWILIZOWAĆ...

Maciej Warzecha

Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

COLONIZATION

MicroProse 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		95%

The Lawnmower Man

ogląda się jak prawdziwy film, wrażenie jest zdumiewające. Może dlatego, że literki opisujące zespół autorski wyglądają jak w hollywoodzkich produkcjach? Może to zasługa wspaniałej, "filmowej" muzyki?

Czy pamiętasz znane cacko firmy Nova Logic — Comanche? Z taką jak tam animacją fraktalową będziesz miał do czynienia w całej grze... Tylko gra jest znacznie ciekawsza niż Comanche: bieganie po mostach, skakanie po jakichś platformach, latanie w korytarzach, korzystanie z wirtualnej armaty, układanie wirtualnych puzzli, sportkowania z przerosniętymi pszczołkami, itd. Do przejścia masz 12 poziomów najrozmaitszych typów.

Nie wiem, jak ta komputerowa wersja "Kosiarza umysłów" ma się do oryginału, bo po obejrzeniu na prawdę dobrego "Terminatora 2" uznałem, że takie przesadzone zabawy z animacją komputerową nie interesują mnie — dlatego

"Kosiarza" nie oglądałem. Ale grę mogę polecić wszystkim poszukującym ciekawej, choć rozpikselowanej, przygody.

Co do kolorów i rozpikselowania (za dużych pikseli): takie są wymagania techniczne. W końcu cała gra mieści się na jednym małym CD, a potrzebnej animacji multum — wypełniłoby się niejeden wspaniałe intro. Comanche to dwa—trzy tereny i kilka elementów fruujących lub pełzających — tutaj mamy najróżniejsze idiotyzmy: leci sobie komputerowy (żeby znów nie powtarzać "wirtualny") Dr Angelo i nagle wpada w jakiś wir, a tu kosiarka do trawy (czyli zamaskowany Kosiarz) próbuje go przerobić na płatki mydlane, albo znowu komputerowy (żeby znów nie powtarzać "wirtualny") Dr Angelo frunie sobie jako ten wróblek i nagle wyrastają mu skrzydła, i to skrzydła wyposażone w komputerowy (żeby znów nie powtarzać "wirtualny") laser, który —

uwaga! — strzela pojedynczym strzałem, a potem musi się doładować...

Nie ma obawy, że nie będziesz wiedział, kiedy ten laser się załadował. Gra wyposażona jest w dobry help: ikonki pokazujące odpowiedni kierunek czy naładowanie bro-



ni, odpowiedzi słowne, itp. Mnie jednak po kilku próbach odechciało się. Bo w końcu jaką ma się przyjemność z biegania, choć to nie ja się ciężko męczę — tylko komputerowy (żeby znów nie powtarzać "wirtualny") Dr Angelo, którego zły Jobe Ogrodniczek umieścił w swoim paskudnym wir-

Czy pamiętasz Los Angeles AD 2029 i roboty walczące z ludźmi? Kawalek podobnej scenarii zobaczysz w intro gry The Lawnmower Man: jakieś dziwaczne wirtualne światy i strzelanie do równie dziwnych istot... Nie wiem, jak autorzy to zrobili, ale czołówkę gry



Hokus Pokus

Liczba zręcznościówek i strzelanin na Amigę czy Atari ST jest bardzo duża. W przypadku PC jest jednak inaczej. Producenci oprogramowania myślą chyba, że jest to komputer "zbyt poważny" na gry tego typu... A przecież każdy, od czasu do czasu, ma ochotę (i prawo) poskakać, czy postrzelać.

Ostatnio na rynku gier shareware'owych pojawiła się zręcznościówka Hocus Pocus. Już sama nazwa firmy odpowiedzialnej za tę grę — Apogee, zdawała się mówić, że warto się nią bliżej zainteresować. Przecież wydawcy takich przebojów, jak Wolfenstein 3D, Doom, czy Raptor nie mogą, a przynajmniej nie powinni, wypuścić buba.

Hocus Pocus to klasyczna platformówka z elementami strzelaniny. Musimy skakać i zbierać porzucane w labiryn-

cie kryształki oraz kosztowności. W okolicy spotkamy zwykłe atrakcje — dzwignie, pułapki, ukryte przejścia, jeziora płynnej lawy... Możemy zetknąć się także z niezbyt przyjemnym towarzystwem. Na szczęście nie jesteśmy bezbronni. Do przejścia jest wiele różniących się (nie tylko tłem) poziomów.

Sterowanie jest wygodne, można używać joysticka lub klawiatury. Zastosowanie klawiszy



można samemu zdefiniować. Istnieje możliwość zapisania stanu gry i to nie tylko po ukończeniu każdego poziomu, ale także podczas jego trwania. Wielką zaletą gry jest to, że przejście każdego z poziomów nie jest limitowane czasowo — nie ma chyba nic bardziej frustrującego, niż trzy ostatnie sekundy potrzebne do



zakończenia "levelu". Co prawda za zmieszczenie się w określonym limicie czasu jesteśmy nagradzani dodatkowymi punktami. Nie jest to jednak takie proste, trzeba się bardzo spieszyć i nie można popełnić poważniejszych błędów.

W okolicach Hocus Pocus krąży duch starego przeboju Bit-map Brothers — Gods. To prawda, że grafika jest gorsza (choć trudno powiedzieć, że kiepska), uzbrojenie nie tak urozmaicone (różni się tylko szybkością strzelania)... Jednak



ogólny klimat jest zbliżony — nie wystarczy umieć skakać i strzelać, trzeba też czasem pomysleć.

Choć scenariusz Hocus Pocus nie jest niczym nadzwyczajnym, to gra daje dużo przyjemności ze względu na wysoką grywalność. Trzy poziomy trudności pozwalają wybrać każdemu to, co lubi najbardziej: zabawę, grę lub męczarnię...

(at)Random



HOCUS POCUS

Moonlite/Apogee 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		60%
Ogółem		70%

złaznym [aha! mam cię — red.] świecie?

Muzyka jest wspaniała — nie mam nic do zarzucenia, choć słuchałem jej zaledwie na Sound Blasterze Pro, a więc na starej karcie, nie dorównującej takim cackom jak Ultra Sound czy AWE32. Co do Gravis, to jestem spokojny — może być wykorzystany, jest nawet osobny katalog na CD z użytymi z tej karty.

Gra tworzy na dysku twardym przyciółek — program instalacyjny proponuje umieszczenie w nim pewnych plików technicznych. Im więcej plików technicznych na twardzielu, tym szybsza gra. Maksymalnie taki przyciółek ma około 20 MB! Nie jest to dużo, zważywszy, że samo intro zajmuje prawie 40 MB, a cała gra z dobrodziejstwem inwentarza ma dołącznie 555,55 MB. Tego, że wymaga CD-ROM — mogliście się domyślać, ale tego, że może to być CD-ROM single speed — nawet najmańdrzejsi by nie przewidzieli. Program instalacyjny pracując testuje Wasz krążkogrąjek i podaje, że wymaga transferu 150



kB/s (toż to zwykły kompakt audio!) a "u Wasz" jest aż 300, no, powiedzmy — 299...

THE LAWNMOWER MAN CD

The Sales Curve Ltd. 1993
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		95%
Grywalność		90%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

Ale Jaja!

Jest taki czas, kiedy sfrustrowany porażką polityk, zbankrutowany biznesmen, czy jakiś inny równie poważny człowiek siada przed swoim "cudenkiem" klasy PC i zaczyna się wyżywać. Może to być jakaś strzelanka, symulator, albo... zręcznościówka... Tak, może to być nawet zręcznościówka. A czymże innym, jak nie klasyczną zręcznościówką jest Luigi & Spaghetti?

Historia wygląda tak: Któżś dnia, jak zwykle, wypitwszy poobiednie półlitra, Luigi — ogrodnik z Zadupia Dolnego za padł w codzienny sen. Jednak ten sen różnił się od wszystkich innych...

W pijackim widzie Luigi zobaczył, jak na jego ukochaną Ziemię, dającą przecież marchew na zacier, przybyli Kosmici. Złożyli Jaja i odlecieli... I to właśnie on, Luigi o czerwonej gębce (to efekt dużego stężenia bimbru we krwi), musi uratować swój zagon marchewki, a przy okazji i mie-

szkańców Ziemi przed kataklizmem Zielonych z oczami na czulkach. Jak powszechnie wiadomo. Zieloni nie pijają bimbru, ale za to niszczą zacier (jak i wszystko inne na swojej drodze). Dlatego nasz bohater ze zdwojoną siłą zaczyna tępić plugastwo wypróbowaną metodą "ciężkiego buta".



Jajka są porozmieszczane tu i ówdzie na poszczególnych pokładach, a gdzieś, przy którymś z końców planszy, jest człowiek. Ten człowiek potrzebuje pomocy... Aby mu jej udzielić Luigi musi rozbić Jaja, lub zabić małe zieloniutki stworzki, które się z nich wykluły.

Oczywiście, aby nie było za lekko, autorzy na każdej z plansz umieścili całe roje różnych, różni- stych przeszkadzajek, od kroko-

Minimalne wymagania sprzętowe gry: 386/20 MHz, 2 MB RAM, DOS 5.0 lub wyższy, VGA, Sound Blaster (a jednak!) klawiatura (!!!!). Ale zaraz potem autorzy sugerują, aby jednak nabyć komputer 486, 4 MB RAM, 20 MB na twardym i dysk CD o podwójnej szybkości. Pędzimy zatem do sklepu, tylko do którego? I skąd pieniądze? Ale głowa do góry — pierwszy lepszy 386 ma dziś VGA i 4 MB RAM, często także klawiaturę i dysk twardy, a nie dałbym głowy, czy ta gra nie pójdzie nawet na kompakcie podłączonym przez port drukarkowy. I nie wiem, czy karta dźwiękowa jest naprawdę niezbędna.

Ponieważ gra uparcie odmawiała współpracy (nie chciała kolaborować) ze wszystkimi posiadanymi przeze mnie duszkami do łapania zawartości ekranu, więc musiałem zeskanować (czytaj: wczytać) niektóre screeny (czytaj: zdjęcia) z pięknej kolorowej instrukcji. Głowa do góry — istnieje też wersja 256-kolorowa, bo z niej pochodzą ilustracje w tej książeczce. Obawiam się jednak, że przy takiej

dyla i goryla zaczynając, a kończąc na mumii i żarłocznej pizzie, która pędzi z szybkością Syreny 105 Turbo. Pokłady służą za trotuar wszystkim tym bestiom, których celem jest Luigi. Również on może wykorzystywać różnorakie ruchome i stałe elementy pokładów. Czasami Luigi znajdzie dodatkowe "życie", a czasami coś, co pozwoli mu przebrać się na podobieństwo Supermana. Wtedy Luigi może latać i jest nieśmiertelny, chociaż tylko chwilowo...

Chyba starczy o treści gry, teraz o całej reszcie. Grafika jest naprawdę dobra. Wspaniała animacja i niewyczerpana pomysłowość autorów zapewniły moc atrakcji typu "Mumia lunatyk". Wszelkie sprite'y wykonane są bezbłędnie. Muzyka (Sound Blaster) towarzysząca grze stwarza odpowiedni nastrój do tego, co dzieje się na ekranie. Oddzielna historia są efekty dźwiękowe, zapísane w formacie .VOC. Niektóre jednak zostały kiepsko zdigitalizowane — szczególnie kawałki odgrywane po skończeniu poszczególnych plansz są mamej

liczbie kolorów zalecenie producenta będzie proste: minimum 486/66 MHz i 8 MB RAM, a najlepiej Pentium!

Znikając w kolejnym tunelu...

Maciej Warzecha

Dystrybutor:

Personal Multimedia
Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa,
ul. Emilii Plater 47
tel. (0-22)26-18-89,
27-92-30, 27-92-38
fax (0-22)27-95-72.

jakości (dużo szumów i trzasków). Natomiast głuche dudnienie, gdy goryl wali się pięciami w klatkę piersiową, czy odgłos towarzyszący rozdeptywaniu kolejnego Jaja — są pierwsza klasa.

Gierka pochodzi z Hiszpanii. Wymaga VGA i czterech megasów na twardym. Nic ponad to! Każdy miłośnik zręcznościówek powinien mieć ją w swoich zbiorach, naprawdę warto!

Wiktor Kozłowski

LUIGI & SPAGHETTI

Javier Fafula 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		80%
Pomysł		70%
Ogółem		80%

W grobowcu



Do tej wyprawy nie przygotowałem się długo. Miałem zbadać nowe wykopaliska w odległej prowincji Taurus. Gdy dotarłem na miejsce, ujrzałem groty będące jedyną pozostałością po nieznanej rasie. Zapuściłem się w głąb jednej z jaskiń. Nie oczekiwałem niczego rewelacyjnego, ale musiałem to sprawdzić. Zauważyłem wykuty w kamieniu jakiś symbol. Gdy przesunąłem po nim dłoń, jego części zapadły się. Nieoczekiwanie pod moimi stopami rozwarła się ziemia, wchłaniając mnie. Spadłem w głąb rozpadliny. Zanim me oczy przyzwyczaiły się do otaczającej ciemności, poczułem gładkość powierzchni, na którą spadłem. Zacząłem rozróżniać kontury otoczenia. Zorientowałem się, że wpadłem do jakiejś komnaty. Nie potrafiłem rozróżnić szczegółów, ale widziałem ściany, a w oddali majaczyły drzwi. Obok nich odkryłem wypukłe zdobienie, przedstawiające zarysy Ziemi, Słońca i Księżyca. Gdy nacisnąłem na jedną z jego części — poruszyła się.

Zorientowałem się, iż nie jest to zwykła ozdoba. Do czego może służyć? Nie dowiem się, jeśli nie wypróbuję. Mam tylko nadzieję, że nie uruchomi jakieś pułapki... Zacząłem ostrożnie ma-

nipulować przy symbolu Księżyca. Nagle bez ostrzeżenia rozłuskało się skrawe światło. Przestraszony, zmrugałem oczy. Gdy je otworzyłem, okazało się, iż znajduję się w przedsionku starożytnego grobowca. To, że wiedziałem gdzie jestem, wcale mnie nie ucieszyło. Wręcz przeciwnie. Starożytne plemina może i były prymitywne, ale ich siedziby słynęły ze śmiertelnych i dobrze ukrytych pułapek. Wydostanie się z tego grobowca będzie bardzo trudne — oby nie niemożliwe. Niepewnie



ruszyłem dalej, starając się nie zakłócić spokoju mieszkańcom tego miejsca. Przyglądając się bogatym zdobieniom ścian, uświadomiłem sobie, że są to różne mechanizmy, których odpowiednie ustawienie pozwoli mi na dalszą penetrację grobowca. Muszę zbadać sekrety tego miejsca — to one trzymają



mnie tu jako więźnia. Drżącymi rękoma dotknąłem kolejnego mechanizmu...

Windows to wspaniała rzecz, jak twierdzą niektórzy. Może i tak, dopóki nie chodzi o gry. I wcale nie przez to, że ich nie ma — wprost przeciwnie, jest ich całkiem sporo. Gorzej z jakością.

Głównym powodem, dla którego nie robi się poważniejszych gier w okienkach, jest ich bardzo wolne działanie. Animacja jest 8-bitowa, a o muzyce się nie wspomina, gdyż na ogół jej nie ma. Tak było do pewnego czasu. Dla mnie przełomowy moment stanowiło zobaczenie gry Entombed. Programistom wyraźnie się nudziło: grafika jest dopracowana do perfekcji, cieniowanie wspaniale — niestety, gra i intro nie posiadają animacji. W treść gry wprowadzają obrazeczki, uzupełnione tekstem. Muzyki nie

ma, a efekty dźwiękowe to nic specjalnego. Możliwe, że tak jest tylko w wersji shareware — słyszałem plotkę, że wersja komercyjna wyjdzie na CD z pełną animacją i muzyką. Jeśli plotka się potwierdzi, będzie to kolejny hit.

W testowanej przeze mnie wersji dostępna jest tylko pewna liczba komnat. Wiedząc, jak grać, można skończyć grę w ok. 10 minut, ale odkrywając wszystko samemu trzeba posiedzieć dłużej, i to dużo dłużej. Zagadki są bowiem trudne i pomysłowo zrobione. By opuścić komnatę, trzeba rozwiązać umieszczone w niej zagadki. Czasami w tym celu trzeba wracać do poprzednich komnat. Gra zajmuje stosunkowo niewiele, bo ok. 5 MB. Ma jednak spore wymagania, spowodowane perfekcyjną grafiką, działa bowiem tylko w trybie 256 kolorów i roz-

dzielczości minimum 640 x 480 (SVGA). Gra jest na pewno warta obejrzenia. Nawet jeśli nie lubisz zagadek, powinieneś zobaczyć grafikę. Cóż, jedna wiosna jaskółek nie czyni (czy odwrotnie), ale mam nadzieję, że gdy inni programiści zobaczą, co się da wyciągnąć z

okienek — nie pójdą na łatwiznę. Może wreszcie przestaną nas męczyć po nocach koszmarnie wizje nowych, wspaniałych dopracowanych wersji Sopera czy Warcabów.

Adam Chys



ENTOMBED

Chaos Concepts 1994
Logiczna
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		15%
Grywalność		95%
Pomysł		100%
Ogółem		90%



AD&D Creator

Nie ma chyba takiego gracza, który nie chciałby zmieniać i "ulepszać" gier komputerowych. Szczególnie tych ulubionych... Zawsze znajdzie się coś, co można "poprawić", najlepiej — pisząc własną grę. Na szczęście większość szarych użytkowników komputera nie jest w stanie stworzyć niczego bardziej skomplikowanego, niż prymitywna wersja "ścianki"!

Fakt istnienia takich chęci nie uszedł jednak uwadze firm software'owych. W ten sposób powstało wiele gier pozwalających tworzyć własne scenariusze. Szczególne pole do popisu dają tutaj programy strategiczne. Jakby tego było mało, pojawiły się programy bardziej wyspecjalizowane: Shoot'em up Construction Set — do tworzenia strzelanin na Amigę i Atari ST, Tale-spin — do konstruowania własnych tekstówek na Atari ST, 3D Construction Kit — umożliwiający m.in. tworzenie gier w grafice wektorowej na większości znanych komputerów.

Niedawno firma Strategic Simulations Inc. stworzyła program Unlimited Adventures. Pozwala on na tworzenie własnych gier typu Advanced Dungeons & Dragons. Program zawiera przykładowe scenariusze, pozwalające na natychmiastowe rozpoczęcie gry. Dla bardziej ambitnych jest cały zestaw opcji,

umożliwiających budowę własnego scenariusza.

Oprawa graficzna nie jest zbyt dobra i to jest główną wadą programu. Wyglądem przypomina raczej gry, które powstawały pod koniec lat 80. Daleko więc do poziomu takich serii, jak Ishar czy Ultima. Grafika jest znośna podczas zwiedzania podziemi, jednak sceny walk są na niskim poziomie. Dla polepszenia wrażenia pojawiają się całkiem przyjemne wstawki graficzne (bardzo dobre są duże obrazy) oraz niezbyt skomplikowana animacja.

Dźwięk jest całkiem niezły. Chlubnym wyjątkiem jest to, że słychać coś nawet z głośniczka PC, a są to dźwięki nie wywołujące "zabójstwa" i bólu głowy.

Scenariusz i grywalność zależą w znacznym stopniu od inwencji twórczej autora scenariusza — najlepiej, przed eksperymentowaniem na znajomych, spróbować samodzielnie przeżyć w stworzonym przez siebie świecie.

Każdy scenariusz podzielony jest na moduły. Dla każdego z nich można wybrać określony styl — podziemia, las, itp. Urozmaiceniem mogą być ukryte przejścia, pułapki, drzwi wymagające klucza... Potem przychodzi kolej na postacie załodniące podziemia, te przyjazne i te wrogie. Wybór jest dość duży. Istnieje możliwość wprowadzenia zmian do podstawowych parametrów postaci (oprócz zwykłej siły, czy umiejętności walki lub czarowania dochodzą także: morale, odporność na broń różnego rodzaju, zachowanie podczas



Jednym słowem zostały uwzględnione wszystkie elementy budujące dobrą grę AD&D, mogą więc ją polecić nie tylko miłośnikom gatunku, mimo że nie jest pozbawiona wad.

(at)Random



walki i wiele innych). Pozwala to na stworzenie różnorodnych przeciwników lub członków drużyny. Następnie trzeba wyznaczyć miejsca, w których drużyna zetknie się z wrogiem, odnajdzie skarb, spotka kogoś, kto udzieli koniecznych w dalszej wyprawie informacji... Do każdego wydarzenia można dołączyć stworzoną przez siebie grafikę, a nawet podkład dźwiękowy, wprowadzający odpowiedni nastrój.

UNLIMITED ADVENTURES

SSI 1993
Role-playing
IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		70%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		80%



MORPH

Po setkach tysięcy nudnych i prawie niczym nie różniących się platformówek nareszcie ktoś dostrzegł zapotrzebowanie na coś nowego. W ten właśnie sposób powstał Morph.

Mały Kazio został zaproszony do swego ukochanego, aczkolwiek nieco szalonego wujaszka Rębajły, który miał mu zaprezentować niesamowity eksperyment ze swoją maszyną. Sęk w tym, że wujaszekowi coś się porobiło i nie wszystko poszło po jego myśli. Maszyna spowodowała przeniesienie chłopca do innego wymiaru. Na domiar złego, dziecko zostało zamienione w kulę "czegoś", mającego zdolności do transformacji. Poprzez inny wynalazek wujaszek skontaktował się z Kaziem i przekazał mu, że potrzebuje kilkudziesięciu śrubek maszyny porozrzuconych w czterech poziomach. W każdej sekcji danego poziomu

mu znajduje się jedna ze śrubek. Zadaniem Kazia jest odnalezienie ich i przekazanie wujkowi Rębajle przez dziurę czasową.

I tu właśnie wkraczasz do akcji Ty. Twoim zadaniem jest wyprowadzenie Kazia z niezliczonych sekcji czterech poziomów i powrót do jego rzeczywistości.

Przyjrzyjmy się możliwościom transformacji biednego Kazia. Pierwszą postacią jest czerwona, gumowa kula. Cechuje ją wysoka skoczność, co pozwala na dostanie się do wyższych platform i ominięcie naziemnych niebezpieczeństw. To wcielenie jest jednak stosunkowo delikatne. Kontakt z ogniem, kolcami, czy też "wciągającymi" wentylatorami może skończyć się rychłą śmiercią. Na szczęście, przy użyciu swego genialnego wynalazku, wujaszek Rębajło może reanimować swego siostrzeńca nieskończenie wiele razy. Mimo takiego ułatwienia — ukończenie gry jest wybitnie trudne, chociaż



nie niemożliwe — KAŻDĄ planszę można przejść. Wracając do wcieleni, następnym po gumowej kuli jest czarny twardziel z metalu. Ma on głęboko w nosie prawie wszystko (tj. kolce, ogień, wentylatory, itp.). Potrafi też z wdziękiem rozwalać wszelkie możliwe do zniszczenia bloczki, tarasujące drogę. Niestety, jego ogromna waga sprawia, iż efekt przebywania w wodzie może być tylko jeden — gul-gul-gul. Ta sama cecha nie pozwala mu na skoki — wchodzenie po schodach jest niemożliwe.

Trzecim wcieleniem jest kropla wody — potrafi przesiąkać przez nietrwałe podłogi. Kropla wody olewa ogień, który gaśnie natychmiast po kontakcie z nią, nie boi się także wentylatorów. Jest ona ciecżą, więc nie może skakać, a wpadając w wycieraczkę czy też do zbiornika

wodnego, wsiąka bez śladu.

Ostatnim wcieleniem Kazia jest chmurka gazowa. Potrafi ona latać i dzięki temu dociera tam, gdzie żadna inna postać dotrzeć nie może. To wcielenie jest najbardziej wrażliwe na wentylatory. Drugim zagrożeniem dla niego jest ogień — gaz, główny składnik naszego Kazia w tym wcieleniu, jest łatwo palny! O konsekwencjach nie musimy chyba pisać. Jak więc widać, nie będzie wcale łatwo.

Pora wspomnieć o grze jako takiej. Pierwsza trudność polega na tym, aby we właściwy sposób wykorzystać zdolności wszystkich wcieleni. Nie znajdziecie poziomu, który można ukończyć przy pomocy jednego wcielenia. Zawsze trzeba np. podlecieć gdzieś chmurką, żeby zdobyć śrubkę — zamienić się w coś



innego, aby dotrzeć do wyjścia, itp. I tu wychodzi na jaw kolejna trudność. Autorzy ograniczyli liczbę transformacji! Na domiar złego liczba transformacji w dane wcielenie jest również ograniczona. Bardzo często zdarza się, iż nie masz ani jednej zmiany w czerwonej kule, twardzielu, kropli wody oraz chmurkę, masz natomiast dziesięć transformacji ogólnie. Nie możesz się w nic zamienić, dopóki nie znajdziesz odpowiedniego żetonu, pozwalającego Ci na to. O ile ukończenie każdego poziomu z nieskończoną liczbą wszystkich zmian byłoby dziecinnie proste, o tyle gra z odpowiednim "rozdysponowaniem" posiadanych transformacji jest wy-



bitnie trudna. I bardzo dobrze — sto razy lepsza jest gra, która zapewni tygodnie lub nawet miesiące rozrywki niż taka, którą można ukończyć w jeden dzień. Faktem jest, iż można się zniechęcić, lecz satysfakcja z ukończenia jest ogromna.

Jak więc widać, mimo nieograniczonej liczby żyć, Morph z pewnością jest BARDZO twarde orzechem do zgryzienia. Autorzy, pisząc go, popełnili jeden ogromny błąd, który eliminuje go z kategorii gier "rozgryzanych po kawałku" (a takie są, według mnie, najlepsze). W większości podobnych gier lo-



gicznych jest jakiś system hasel, czy też możliwość zapisu gry na dysk (Lemmings, Settlers, Fury of the Furries). Niestety, Morph nie ma ani możliwości zapisu na dysk, ani też możliwości późniejszego wpisania kodu! No cóż, gdyby ktoś poprosił mnie, abym na jego oczach przeszedł Black Crypt, wówczas odpowiedziałbym: — Wybacz — i dotknął jego rozpalonego czoła, aby zdecydować, czy przypadkiem nie dzwonić po karetkę pogotowia. Inną wadą gry jest stosunkowo nieciekawym scrolling. Szkoda, że nie ma czegoś w rodzaju przesuwu ekranu w Putty, to byłby wówczas raj przed komputerem. Po pewnym czasie (w moim przypadku dość krótkim) gra staje się monotonna. Poziomy niezbyt się od siebie różni, sens pozostaje ten sam, brak jakichkolwiek niespodzianek, podobne pułapki i niebezpieczeństwa, itp. sprawiają, iż Morph nie będzie się cieszył ogromną popularnością.

Wydaje mi się, iż Morph mimo tych wszystkich wad jest całkiem niezłą alternatywą dla zagorzałych fanów gier platformowych oraz logicznych. Stanowi on dość dobre połączenie obu gatunków i gdyby nie powyższe błędy, w moich oczach byłby grą bardzo dobrą. W takiej formie jest niestety zdecydowanie za trudny.

Szymon Grabowski

MORPH

Millenium 1993
Logiczno-zręcznościowa
Amiga

Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		70%

Wielkie floty

Są takie chwile w dziejach państw i narodów, gdy dwie floty zbrojne w okręty i samoloty zastępują sobie drogę... i nawałają się. Czasami jest nieco inaczej — floty nie dążą ku sobie, ale wszelkimi sposobami starają się umilić sobie życie. Tu wystartuje jakaś rakieta i — trach! — rzuci się na jakiś niszczyciel (tak jak w czasie bitwy o Falklandy). Tam wynurzy się peryskop i jakiś okręt podwodny — bum! — odesła na wieczny spoczynek pancernik (jak wyżej). I w ogóle jest wesoło — człowiek w pracy, małpa w ZOO, a nieprzyjacielskie krążowniki... w naszym porcie.

The Grandest Fleet — największa flota — to gra na polu realna, na polu fantastyczna.



Realne mogą być plansze gry (jeśli nie wybierzesz losowych) choć tylko w przybliżeniu, ale miasta rozmieszczane na tych mapach — to już czysta fantazja. Mają one rzeczywiste nazwy, np. Londyn, ale wyglądają równie głupio i schematycznie, co domki w Piratach. Tylko że tutaj zamiast domków mamy wielkie blokowiska. Można jednak — czego w Piratach nie ma — obejrzeć sobie plan miasta. O dziwo, plany te są takie same! Widać wszystkie budowle się według jednego wzoru — w głowach programistów.

Gra wykorzystuje tryb 640x480 w 256 kolorach. Cóż, kiedy sama grafika, choć starannie wykonana, jest nieco czerstwa. Tego się nie da wyrazić wprost, to się czuje przez skórę. Czymś mi to przypomina BGI. Brzegi lądów — wysokie niczym klify, jak gruba dykta przycięta do konturu, pomalowana i poło-

żona na niebieskim stole. Wygląda to obskurnie, choć miało być ładne. Same jednostki morskie są bardzo starannie wykonane, za to samoloty niezbyt się udały. Są za duże w stosunku do okrętów i psuje to filmowość gry.

Na dole ekranu są "monitory", na których możemy oglądać scenki bitewne: wywalające się statki, nadlatujące nad okręt samoloty, itp. Jedyne przejawy humoru twórców — to scenka z rozbitkiem na pontonie, do którego wskazuje rekin. Ale rekin jest sztywny, jak z drewna. Widać, że bez ikry...

Zaczynamy od wyboru strony, może być dwóch ludzi lub walka z komputerem. Ma-



szyna nie chce grać sama ze sobą, szkoda. Możliwości konfiguracji gry jest sporo, ale nie są podane zbyt czytelnie. W każdym razie — uprzedzam — nawet jeśli ustawimy sobie przewagę nad wrogiem, nasze zwycięstwo nie będzie proste.

Sterowanie oddziałami nie jest takie łatwe jak np. w Cywilizacji. To dość skomplikowana zabawa, łatwo się pomylić i posłać swój okręt nie tam gdzie trzeba, choćby do... pozycji wyjściowej. Moja rada: lepiej przenieść okręt w wielu małych krokach, z których każdy zmieści się na ekranie gry niż w jednym.

Na przenoszeniu wojsk sprawa się nie kończy. W ogóle, na początku musimy odpowiednią liczbę wojsk wyprodukować. O

ich ilości i jakości zdecydujemy sami. Każdy oddział ma swoje wady i zalety. Pancernik jest bardzo trudny do zniszczenia, ma sporą siłę ognia, może atakować artylerią lub rakietami, ale nie poradzi sobie z okrętem podwodnym. Ten z kolei potrafi



zatonąć mała łódź patrolowa. Lotniskowiec umożliwia śmiertelne ataki lotnicze na okręty lub miasta wroga, pozostając poza jego zasięgiem, jeśli ten nie ma w pobliżu eskadry samolotów. Okręt podwodny jest dobry do atakowania nie eskortowanego pancernika, itp. Oprócz jednostek wojennych możemy budować transportowce (też uzbrojone), samoloty i fortele nadbrzeżne. Mamy też możliwość rozbudowy miast. Chcesz mieć superokręt podwodny? Zbuduj kilka uniwersytetów. Jak je zbudować? To nie takie łatwe, inaczej gra nie różniłaby się od Cywilizacji... I wcale nie uważam tego za zaletę, wręcz przeciwnie.

Wrażenia? Kiepskie. Sama walka. Nie ma spokojnego rozwoju — oni prędzej czy później przyjdą do Ciebie. Bagiet na broń! Maraton ognia. Ale to nie jest śmieszne — starasz się ich zniszczyć, a tu "znikąd" wyrasta, jak na złość, pancernik czy lotniskowiec, akurat tam, gdzie go nie trzeba... I znów ponosisz ciężkie starty. Czy są w tej grze

wielkie floty? Obawiam się, że nawet za wielkie. I ta ogromna, wielka flota przesłania powoli wszystko. Widzisz tylko obracające się wieże Twoich pancerników, cieszysz się, że z wrogiego samolotu został płonący spadochron, martwisz się, gdy Twój pilot spada na linkach... Grasz, zajmujesz się dowodzeniem i ciągle — cholera — niepokoisz się o całość swoich sił. Po stu partiach prawdopodobnie będziesz mistrzem i wtedy gra sprawi Ci niekłamany przyjemność. Po mistrzowsku opanujesz przesuwanie flot po heksach oceanu, będziesz posyłał konwoje składające się z jednostek, które wzajemnie uzupełniają się w ataku i obronie. Wymażesz jedno miasto wroga po drugim... Jeśli tego dożyjesz. Jeśli się wcześniej nie zniechęcisz, o co w tej grze nie trudno.

W każdym razie, zwyciężać siebie samego to największe zwycięstwo...

Maciej Warzecha

THE GRANDEST FLEET

QQP 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		80%
Grywalność		50%
Pomysł		50%
Ogółem		60%



Body Blows

Program Body Blows to już niemal klasyka gier typu karate. Do tej pory istniała (jeśli chodzi o Amigi) tylko wersja na A500/600. Niedawno firma Team 17 postanowiła wydać ten przebój w dwóch innych odmianach — na CD32 i Amigi 1200/4000. Właśnie tę ostatnią wersję postaram się zrecenzować.

Na wstępie kilka słów o idei samej gry. Jest ona bardzo prosta — trzeba zwyciężyć w jak największej liczbie pojedynków (jeden na jednego) z kolejnymi przeciwnika-



mi. Walki można rozgrywać na kilka sposobów: pojedyncze spotkania, turniej oraz w tak zwanym Tag Team. Przeciwnikiem może być komputer lub kolega.

Wyboru "fightera", podobnie jak we wcześniejszej wersji tej gry, dokonujemy spośród dziesięciu postaci. Mają one swoje słabe i mocne strony, więc każdy gracz z całą pewnością znajdzie w tej grupie swojego ulubionego zawodnika. Od razu rzuca się w oczy bardzo bogaty zestaw ruchów (20—21 różnych wariantów, po kilka specjalnych ciosów). Żeby opanować wszystkie, trzeba nieco poćwiczyć,

na szczęście dość rozsądnie zredagowana instrukcja bardzo w tym pomaga.

W porównaniu z wcześniejszą wersją AGA-owy Body Blows ma dodanych kilka ciekawych rozwiązań. Po pierwsze — można go zainstalować na twardym dysku, co zdecydowanie uprzyjemnia całą zabawę, gdyż skraca dość długi czas wczytywania się programu. Po drugie — dodano możliwość regulacji szybkości gry. Wydaje się przy tym, że autorzy oprócz dołożenia grafiki w 256 kolorach, specjalnie dostosowali program do możliwości AGA. Szybkość gry jest większa niż w starej wersji — nawet jeśli nie jest włączona opcja Turbo II. Ostatnią innowacją jest tryb Tag Team, specjalnie zaprojektowany dla dwóch graczy. Pozwala każdemu z nich wybrać do dziesięciu zawodników, a następnie stoczyć batalię pomiędzy drużynami. Zwycięzca pojedynku pozostaje na placu boju, oczekując następnego wroga — wybranego przez gracza lub wylosowanego, zależnie od ustawienia. W tym czasie częściowo regeneruje mu się energia.

Kilka słów o grafice. Dodatkowa liczba kolorów, jaką dysponowali graficy, poszła w większości na polepszenie jakości scenerii, w jakiej rozgrywane są walki. Trzeba przyznać, że teraz wyglądają one wręcz odłotowo. Z drugiej strony, sprite'y przedstawiające postacie zawodników uległy tylko kosmetycznym poprawkom. Muzyka i efekty dźwiękowe stoją na wysokim poziomie. Moduły muzyczne zmieniające się w zależności od planszy i duża liczba sampli dobrej



BODY BLOWS AGA

Team 17 1994
Zręcznościowa
Amiga 1200

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		80%
Ogółem		90%



jakości (okrzyki, odgłosy ciosów i końcowe zawołanie zwycięzcy) stawiają Body Blows pod względem dźwięku w czołówce programów tego typu.

Gra odznacza się wysokim poziomem trudności. Dużo ciosów, bardzo szybka akcja oraz dość inteligentne postępowanie zawodników sterowanych przez komputer

— to wszystko wymaga od gracza sporego treningu. Dodatkowo — w spotkaniu z każdym przeciwnikiem trzeba stosować odmienną taktykę. Bazowanie na jednej technice ma zwykle opłakane skutki. Na pocieszenie trzeba jednak przyznać, że większość reguł gry daje się ustalić w szerokim zakresie, co pozwala na dostosowanie gry do indywidualnych wymagań i umiejętności gracza.

Moim zdaniem Body Blows (zwłaszcza w wersji AGA-owej) jest jedną z najlepszych gier w tej klasie.

Roman Sadowski

Małe nie znaczy pl

Sytuacja naszego kraju, znajdującego się w innym wymiarze czasoprzestrzeni niż reszta Układu Słonecznego, często zmusza użytkowników komputerów do organizowania sobie oprogramowania na własną rękę. A że legalnego oprogramowania nie ma zbyt dużo, trzeba czasem zboczyć "na manowce". Na ogół oznacza to szybką wyprawę na pobliską giełdę (przeważnie w stanie upadłości) lub do znajomego, który posiada jeszcze to i owo ze starych zapasów. Czasem warto jednak na chwilę zapomnieć o złożoności



ELECTRONOID

shareware, freeware i public domain są główną zawartością rozmaitych BBS-ów. Zdobycie gry shareware kosztuje tylko tyle co połączenie telefoniczne, a że są to na ogół programy niewielkie, toteż i koszty nie są duże.

Właśnie w kilku warszawskich BBS-ach udało mi się wygrzebać parę dość interesujących gier. Interesujących ze względu na ich wyraźne powiązania ze starszymi, trochę już zapomnianymi grami. Nie będą one co prawda żadną konkurencją wobec również shareware'owego Doom'a, jednak dyskutując przenosząc się do szkoły czy pracy, pomogą zabić nudę siedzenia przed monitorem.

Pierwszą z nich jest **Astro Fire**. Nieskomplikowana gra polegająca na przemieszczaniu się po planszy statkiem kosmicznym,



ASTRO FIRE

polskiego rynku gier komputerowych i cennie rzucić okiem w stronę zachodniego wynalazku oprogramowania shareware.

Ta pożyteczna idea sprowadza się do prostego stwierdzenia: "Najpierw wypróbuj, żebyś wiedział, za co płacisz". W praktyce sprowadza się to do korzystania z programu przez dwa tygodnie — do miesiąca — a później przesłania pewnej (raczej niewielkiej) sumy pieniędzy na konto lub pod adresem autora. Programy typu



MEGAPEPE

On the Ball

Gra On the Ball to angielska wersja menedżera piłkarskiego, który ukazał się na rynku niemieckim pod tytułem Anstoss. Ten ostatni zyskał wielką popularność w Niemczech i przez długie tygodnie znajdował się na czołowym miejscu na listach przebojów. Sukces ten zawdzięcza niewątpliwie kilku podstawowym cechom, które decydują o jakości gry: poziomowi wykonania (grafika i dźwięk) oraz tzw. grywalności. Przyznam się szczerze, do tej pory nie darzyłem specjalnym entuzjazmem wszelkiej maści menedżerów, ale po bli-

szym zapoznaniu się z tą grą — zmieniłem zdanie.

On the Ball pozwala wcielić się w rolę trenera kadry narodowej, którego zadaniem jest doprowadzenie drużyny do finałów Mistrzostw Świata. Wybór państwa jest bardzo szeroki i obejmuje praktycznie każdy liczący się w tym sporcie kraj (Polska też jest). W chwili, gdy pisałem tę recenzję, miała się jeszcze ukazać dodatkowa wersja menedżera, obejmująca rozgrywki ligowe.

Z początku kompleksowość gry może trochę przestraszyć, ale po

bliższym zapoznaniu się ze wszystkimi opcjami okaże się, że nie taki diabeł straszny, jak go malują. Dostęp do poszczególnych menu uzyskuje się przez "klikanie" na charakterystyczne punkty na ekranie, wiążące się tematycznie z ukrytą pod nimi czynnością (np. planowanie spotkań drużyny — trzeba kliknąć na notatnik, itp.). Jako trener musisz nie tylko dbać o formę podległego Ci zespołu, ale także zachować dobre kontakty z mediami. W krytycznych momentach właściwe odpowiedzi na zadawane przez dziennikarzy pytania mogą uratować Cię przed utratą posady.

Najciekawsze są jednak wszelkie opcje związane bezpośrednio z grą. Każdy zawodnik ma prowadzoną osobno, bardzo dokładną statystykę. Informuje ona m.in. o jego obecnej formie, preferowanej pozycji, poziomie umiejętności, indywidualnych cechach charakteru i stanie fizycznym — z braku miejsca podałbym tylko część uwzględnionych parametrów. Do zadań trenera należy prawidłowe zestawienie składu drużyny, wybór jej ustawienia i wyselekcjonowanie tych zawodników, którzy w danej chwili są w najlepszej formie. Ta ostatnia zmienia się w wyniku zdarzeń losowych (kontuzje, sytuacje rodzinne, kontrakty zagraniczne,

tym etapie trener może ingerować tylko w styl gry drużyny, natomiast w przerwie dodatkowo może jeszcze przeprowadzić rozmowy z zawodnikami (około 10 utrzymanych w różnym tonie wypowiedzi) i ewentualnie dokonywać zmian w składzie.

Jak na tego rodzaju program, zaskakująco dobra jest grafika, której autorami są częściowo pracownicy niemieckiej telewizji. Szczególnie dobre wrażenie robią sekwencje animacyjne w trakcie meczu, w większości składające się ze skanowanych obrazów, które po obróbce graficznej przypominają nieco efekt malowania farbami wodnymi. Spore brawa dla On the Ball należą się za oprawę muzyczną. Wiele sampli naśladujących prawdziwe odgłosy gry i "życie" stadionu, plus możliwość puszczenia w tle kilku różnych modułów, bardzo uatrakcyjniają grę.

Moim zdaniem jest to niewątpliwie najlepszy menedżer piłkarski dostępny na Amidze, mogący zainteresować praktycznie każdego.

Roman Sadowski

igawe



PONG KOMBAT

bombardowanym ze wszystkich stron przez rozmaite obiekty. Gra znana chyba wszystkim byłym użytkownikom "małych" komputerów. Na Spectrum istniała ona pod wieloma nazwami. Mój pierwszy zaś w "salonach gier" znana była jako Asteroids. W wersji pecetowej — kreski i kropki zastąpiono świetnie animowanymi asteroidami, latającymi spodkami i wieloma surrealistycznymi wyobrażeniami "kosmicznych śmieci".

Druga to **Electronoid**, jedna z wielu odmian popularnego na wszystkich komputerach Arcanoida. Animacja i grafika jak w Astro Fire — wymienię, a do tego Sound Blaster. To jest lepsze niż pierwowzór, który uparcie milczał, lub wydawał z siebie sporadyczne piski. Bogactwo spadających z nieba niespodzianek, nisko latających wrogów, etc.

Megapede jest również próbą naśladowstwa starszej gry — znanego z automatów Centipede. Ponownie nieskomplikowana fabuła, opierająca się na strzelaniu do wieloczołowej dżdżownicy i metodycznym dewastowaniu jej ciała. Przyjemności tej asystuje muzyka

Heavy Metal, produkowana przez Sound Blaster.

Kolejną grą jest **Helious**.

Dziwna to gra, która pasuje realiami do zamierzonych dzieł Atari XL, choć szczerze mówiąc — nigdy nie widziałem jej ośmiobitowej adaptacji. Zawodnik porusza się kulą, sterowaną za pomocą odrzutu i stara się dotrzeć do wyjścia kanciastego labiryntu. Jak by nie dość było tego, że energia zawarta w kuli szybko się wyczerpuje, labirynt pełen jest ostro zakończonych przeszkadzajek.

Ostatnią z moich propozycji jest **Pong Kombat**. Historia tej gry sięga poza czasy Spectrum, a mianowicie aż do początków

pierwszych gier telewizyjnych. Każdy z graczy operuje pseudotenisową raketą i przebija piłkę na drugą stronę ekranu — na tyle chy-



HELIOUS

trze, aby nie odbił jej przeciwnik. Nie może być nic prostszego. Gra nie różniłaby się od swych przodków, gdyby nie całkiem niezła grafika VGA — to już nie te kwadratowe piłki sprzed kilkunastu lat.

Zdecydowanie polecam oprogramowanie shareware. Jest to bodaj jedyna w Polsce droga do zbudowania własnej biblioteki użytecznych programów.

McSon



tp.) oraz na skutek właściwie (lub też nie) przeprowadzanych treningów — jest ich kilkanaście rodzajów, począwszy od rozgrzewki, ćwiczenia pojedynczych elementów gry, a skończywszy na spotkaniach towarzyskich. Przed spotkaniem warto obejrzeć sobie porównanie sił każdej z drużyn, zwłaszcza poszczególnych formacji. Taka analiza powinna stać się podstawą do wybrania właściwej taktyki.

Sam mecz bardzo przypomina oglądanie sprawozdania telewizyjnego. Spotkanie komentowane jest bezpośrednio, a szczególnie interesujące fragmenty możemy oglądać w postaci animacji. Na

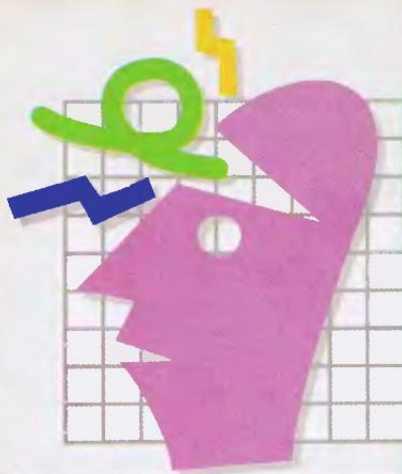


ON THE BALL

Ascom 1994
Sportowa
Amiga, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		95%

LISTA PRZEBÓJÓW DLA ŁAMIDŻOJÓW



Halt! Koniec, więcej odpowiedzi nie przyjmujemy. Oto lista gier, które trzej członkowie redakcji uważają za najlepsze w dziejach ludzkości. Muszę przyznać, że po Traktorze (Amiga), Zgredaktorze (ST) i McSonie (PC) wszyscy spodziewali się jakichś ekscesów, tymczasem nic — prawie wszystkie gry na ich prywatnych listach przebojów to znane hity. Oczywiście nikt nie odgadł bezbłędnie ich upodobań, to było raczej niemożliwe. Na szczęście domyśliście się, że nagroda czeka na tego, kto trafi najbliżej celu — dokładność 100% nie była wymagana. Zapomniałem o tym powiedzieć, ogłaszając konkurs. No cóż, jest taka choroba, nazywa się skleroza... Nazwisko zwycięzcy konkursu podamy w numerze gwiazdkowym. Dobrze się składa, nagroda będzie pod choinkę.

Amiga

- | | | |
|-----|---------------|--------------------------|
| 1. | Frontier | symulator kosmiczny |
| 2. | Civilization | strategiczna |
| 3. | UFO | strategiczna |
| 4. | Deluxe Galaga | strzelanina |
| 5. | Theme Park | strategiczna |
| 6. | F-19 | symulator lotu |
| 7. | Gunship 2000 | symulator helikoptera |
| 8. | Mortal Kombat | karate |
| 9. | Desert Strike | strzelanina |
| 10. | Syndicate | strzelanina strategiczna |

Atari ST

- | | | |
|-----|---------------------|-----------------------------|
| 1. | Civilization | strategiczna |
| 2. | Railroad Tycoon | strategiczna |
| 3. | Fate: Gates of Dawn | role-playing |
| 4. | Empire | strategiczna |
| 5. | Lemmings | logiczno-zręcznościowa |
| 6. | Flight Simulator II | symulator lotu |
| 7. | Gunship | symulator helikoptera |
| 8. | Silent Service II | symulator podwodny |
| 9. | Frontier | symulator kosmiczny |
| 10. | Shuttle | symulator promu kosmicznego |

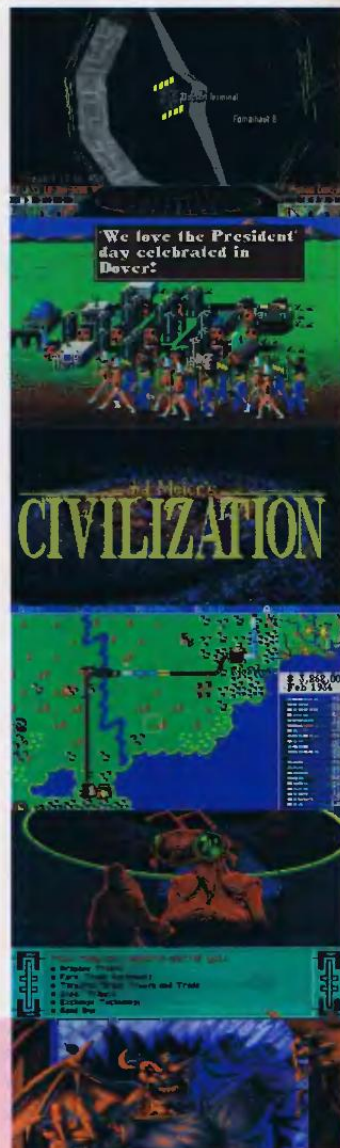
IBM PC

- | | | |
|-----|-----------------|----------------------------|
| 1. | Master of Orion | strategiczna |
| 2. | Shadowcaster | przygodowo-zręcznościowa |
| 3. | The Horde | strategiczno-zręcznościowa |
| 4. | Civilization | strategiczna |
| 5. | Theme Park | strategiczna |
| 6. | Dune 2 | strategiczna |
| 7. | Scorched Earth | symulator armaty |
| 8. | Doom 2 | zręcznościowa |
| 9. | The Legacy | przygodowo-RPG |
| 10. | Reunion | strategiczna |

PS Sprawa się rypla — po ośmiu miesiącach konspiracji wydało się, że Listę zgredaguje Zgredaktor. Czyli ja. No cóż, jest

taka choroba, nazywa się rozmnóżenie jaźni... Czy jakoś tak.

Zgredaktor



N a d e s ł a n o

Dragon Lore

Dragon Lore — The Legend Begins, produkt Cryo wydany przez Mindscape, to gra przygodowa z elementami role-playing. Akcja toczy się w fantastycznym świecie pustoszonego przez hordy Chaosu. Tylko tajemnicza



dolina, strzeżona przez rycerzy i smoki, uniknęła zniszczenia. Zło jednak triumfuje, więc gracz, jako syn Axela von Wallenroda (I), przywódcy sił ładu, musi obudzić ostatniego smoka z wieloletniego snu i powstrzymać pochód Chaosu. Grafika (także animacje) została niezwykle starannie wygenerowana za pomocą programów klasy 3D Studio, rozmowy z postaciami występującymi w grze obfitują w spróbkowaną mowę. Dragon Lore dostępna jest tylko w wersji CD. Recenzja gry w następnym numerze. (ws)

Wydawca: Mindscape Int. Ltd, Priority House, Charles Ave.,

Maltings Park, Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ, England.

Producent: Cryo Interactive Entertainment.

Discer

Discer to nowa gra platformowa firmy LK Avalon, w której gracz, jako tajny agent Ziemi, musi wyjaśnić przyczynę nagłego ochłodzenia się stosunków z mieszkańcami planety Xarrhox. By do niej dotrzeć, musi się wydostać z obcego układu gwiazdowego, w którym awaryjnie wylądował jego pojazd. Gra obfituje w zabawne i sprawnie animowane

sprite'y, których zadanie — jak to zwykle w grach zręcznościowych bywa — sprowadza się na ogół do odebrania bohaterowi części energii. Szczegóły znajdziecie w przygotowywanej recenzji. (ws)

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2



KRO- NIKA TOWA- RZY- SKA

Bob Dylan nie lubi jabłek?

Bob Dylan, legenda rocka, podał ostatnio do sądu firmę Apple zarzucając jej, że promuje i sprzedaje nowy pakiet oprogramowania na dysku kompaktowym, nazywając go Dylan. Kierownictwo Apple'a zapewniało początkowo Dylana, że jego nazwisko wykorzystywane jest w firmie jako kryptonim; nazwa robocza nowego produktu, która ulegnie zmianie po wejściu oficjalnej wersji na rynek. Ale — swoją drogą — to pewna przesada ze strony Boba, że tak się troszczy o swoje nazwisko. Ostatecznie Newton wcale się nie pogniewał... (in)

Myszki z dostawą do domu

Nie wiem, czy ktoś z was pamięta jeszcze telefoniczne bajki. Tak, było kiedyś coś w tym stylu: dzwoniło się pod numer 997 (bodajże) i słyszało miły żeński głos, opowiadający "Pogotowie Miłicji, proszę czekać na przyjęcie zamówienia", czy coś

SKŁAD

DRAM 256 Mbit

Południowokoreańska firma Samsung, znana u nas z ładnie zrenderowanych reklam w TV, opracowała pierwszy na świecie układ pamięci dynamicznej o pojemności 256 Mbit, przewidziany jako element pamięci operacyjnej w wysoko wydajnych komputerach i stacjach roboczych. Produkcja seryjna

podobnego. Pomysł ten wykorzystala ostatnio firma Walta Disneya, nawiązując współpracę z trzema kompaniami telefonicznymi w USA w celu opracowania interakcyjnych usług wideo dla użytku domowego — np. dostarczanie filmu na zamówienie, czy też "telezakupy". Teraz, zamiast żeńskiego głosu w słuchawce, na ekranie pojawia się Kaczor Donald i wykwacze: "Pogotowie Disneya, proszę czekać na myszkę Miki". I będzie się żyło lepiej, będzie się żyło weselej — jak to zauważył inteligentnie ojczulek Stalin w latach największego głodu na Ukrainie. (in)

Nintendo atakuje

Wiele firm — gigantów elektronicznej rozrywki, dopiero przy mierza się do wejścia na polski rynek. Fakt nieistnienia w Polsce przedstawicielstw takich firm, jak Nintendo, Sega, Atari, Commodore trudno wytłumaczyć, ponieważ już od kwietnia obowiązuje nowe prawo autorskie. Japońska firma Nintendo (największy w świecie producent gier wideo) postanowiła wyprzedzić konku-

rencję. Zostało to oficjalnie ogłoszone na konferencji prasowej 6 października br., a efekty szerokiej akcji reklamowej (m.in. w TV) powinny być widoczne już teraz.

Atak rozpoczną konsole: Game Boy (przenośna), 8-bitowa NES i 16-bitowa SNES, a wiosną '95 ewentualną konkurencję ma dobić 64-bitowa ULTRA-64 (Project Reality) — wspólne przedsięwzięcie Nintendo i Silicon Graphics! (md)

ŚWIEŻE MIĘ- SKO (SOFT- WARE)

(HARDWARE)

UWOLŹ

nowego układu ma się rozpocząć za dwa lata. (in)

Co tam z Jaguem?

Atari obniżyła ostatnio plany produkcyjne Jaguara z planowanego pół miliona sztuk do 300 tys. w tym roku. Większość z nich będzie produkowana w zakładach IBM Charlotte w Północnej Karolinie. W ubiegłym roku Atari zawarła z IBM umowę na wykonanie Jaguarów o łącznej wartości 500 milionów USD w ciągu trzech lat. (in)

Tylko dla Sysopów

Firma Scientific sc, zajmująca się sprzedażą modemów ZyXEL

z serii U-1496, zamierza w najbliższym czasie rozpocząć realizację tzw. sysop-deal, czyli specjalnego programu umożliwiającego operatorom nabycie BBS po specjalnie obniżonej o 25% cenie. Oferta nie dotyczy sysopów BBS-ów komercyjnych. Bliższe szczegóły w firmie, pod tel. 641 85 47. (in)



High Seas Trader

Taką nazwę nosi nowa gra firmy Impressions. Program łączy w sobie elementy handlowe z politycznymi i strategicznymi. Bardzo ładna grafika (w wersji PC i amigowej 256 kolorów) widziana bezpośrednio oczami bohatera oraz sporo ciekawych rozwiązań powinny wyróżniać tę grę spośród innych tego rodzaju. Termin jej premiery wyznaczono na grudzień br. (rs)

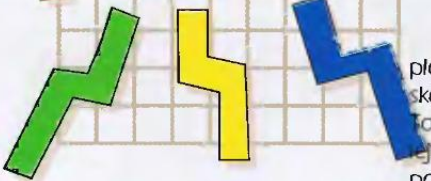
Mutanci hokej

Co wyjdzie z połączenia lodu z silną radiacją? — Mutant League Hockey, czyli hokejowa liga mutantów. Jeśli ktoś liczy na spokojną grę sportową, to się srodze zawiedzie. Twoim zadaniem jest raczej anihilacja przeciwnika niż strzelenie bramki. W każdej drużynie znajdzie się miejsce na najróżniejsze kreatury, nie zawsze wyekwipowane w tradycyjny sprzęt hokejowy. Firma Ocean liczy, że przed świętami zdąży wydać tę grę na komputery Amiga. (rs)

Super Stardust

Nowa edycja popularnej kosmicznej strzelaniny zapowiada się rewelacyjnie. Super Stardust został napisany zupełnie od nowa, co zaowocowało zwiększeniem szybkości gry i dodaniem wielu nowych rozwiązań. Poza tym, a raczej przede wszystkim, całkowicie nowy wymiar zyskała jakość grafiki, której nie powstydziliby się i Microcosm. Wydawca Super Stardusta — Team 17, planuje ukazanie się

NEWS



tej pozycji w październiku, w wersji na AGA-owe Amigi. (rs)

Nowe Lemingi

Niewiarygodne, ale prawdziwe: Psynosis zamierza opublikować trójwymiarowe Lemingi, stworzone przez niezależną firmę Eclipsel. Choć udało mi się przewalczyć wszystkie 120 poziomów pierwszej wersji tej gry, nie mam pojęcia, jak dam sobie



radę z tą łamigłówką wzbogacającą o trzeci wymiar. Lemmings 3D będą zawierać ok. 30 MB animacji i ukazać się (tylko na kompaktach) w I kw. 1995 r. (ws)

Natomiast już wkrótce zostaną ukończone prace nad Lemmings 3. To nie koniec, w ślad za nimi powinny ukazać się następne części tej gry (jako niezależne programy). Autorzy zapowiadają sporo nowych rozwiązań, między innymi więcej funkcji dla Lemingów i zwiększenie ich rozmiarów. Gra ukaze się w wersji na PC i Amigi. (rs)

Premier Manager III

Kolejna część tego znanego menedżera piłkarskiego firmy Gremlin powinna ukazać się na gwiazdkę. Gra będzie jeszcze trudniejsza niż jej poprzednicy. Nie ulegnie zmianie system obsługi, ale za to wszystkie opcje będą zdecydowanie rozbudowane. Daleko większa kontrola nad treningiem zawodników i operacjami marketingowymi — to

tylko część ulepszeń. Program ukaze się w wersji na Amigi i PC. (rs)

Alien Breed?

Już od dłuższego czasu krążą plotki, że cykl "Alien Breed" nie skończy się na "Alien Breed 2 — Tower Assault" i będzie miał kolejnych następców. Według niepotwierdzonych przez Team 17 pogłosek, trwają właśnie prace nad "Alien Breed 3". Na razie brak jakichkolwiek szczegółów. (rs)

Król złodziei...

...czyli "King of Thieves" to roboczy tytuł nowej gry strategicznej firmy Team 17. Dość proste zasady, bardzo duża porcja grafiki i dźwięku, a w całość wplecione sekwencje zręcznościowe — to podstawowe cechy tego programu. Jak na razie potwierdzono ukazanie się wersji na A1200, CD32 i PC. (rs)

Więści z Psynosis

W tej chwili trwają intensywne prace nad układanką — grą logiczną "Zonked" oraz, prezentującą się dość interesująco, strzelaniną "Misadventures of Flink". W tej ostatniej główny bohater, czarnoksiężnik wyposażony w bogaty zestaw czarów, rozprawia się z pokąźnymi zstępami najrozmaitszych stworów. Na razie zapowiadane są wyłącznie wersje amigowe obydwu gier. (rs)

Doleciało...

Publikujemy dziś skrót zapowiedzi i informacji prasowych, nadesłanych do redakcji przez producentów i wydawców gier.

Team 17

King Pin (Amiga, CD32, PC CD) — symulator gry w kręgle, w której może brać udział do sześciu graczy (październik 1994).

Poza tym firma zdecydowała się wreszcie zaadaptować dla PC kilka spośród swych największych hitów. Są to: Alien Breed — Tower Assault, Superfrog, Ultimate Body Blows i Overdrive. Wszystkie gry wymagają co



najmniej procesora 386 i karty VGA. Dwie pierwsze mają się ukazać 7 listopada, pozostałe są już w sprzedaży.

Domark

Gry, które ukazały się lub ukążą do końca br.:

Lords of Midnight — klasyczna gra role-playing na PC i PC CD (październik).

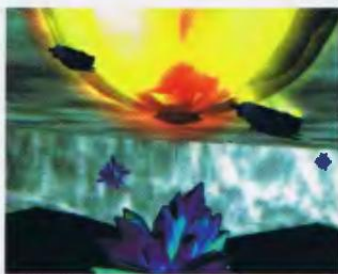


Dogfight (PC) lub Bandits (Mac) — symulator walk powietrznych we wszystkich erach lotnictwa (listopad).

W październiku powinien się również ukazać upgrade do gry Championship Manager na PC i Atari ST, zawierający wszystkie zmiany w składach drużyn.

Na rok 1995 firma zapowiada następujące tytuły:

Absolute Zero (PC CD) — symulator lotu, gracz pilotuje pojazd bojowy w atmosferze Jowisza (styczeń).



F1 Championship Edition (Amiga) — nowa wersja F1, z lepszą grafiką i nowymi możliwościami (styczeń).

Test Pilot Multimedia (PC CD) — symulator wielu słynnych samolotów bojowych i ekspery-

mentalnych, połączony z multimedialną lekcją historii lotnictwa.

Cerberus — gra przygodowa na PC CD, autorstwa Divide by Zero, twórców Innocent Until Caught. Gracz wciela się w rolę



ojca, którego syn przepadł bez śladu pracując w odległej stacji kosmicznej (I kwartał).

Tank Commander (PC CD, kilka typów konsol) — ma to być czołgowy odpowiednik Doom — jeździsz, strzelasz, a jeśli komputer pracuje w sieci, to można



wyzwać na pojedynek kolegę.

W przyszłym roku oczekiwanym jest także Super Push-Over z Fahrenheit Interactive, poprawiona, trójwymiarowa wersja Push Over na PC, PC CD i prawdopodobnie konsole. Jeszcze jeden projekt, wstępnie zapowiadany na jesień 1995, to Deathtrap Dungeon — pierwsza gra role-playing z cyklu adaptacji scenariuszy Fighting Fantasy. Ich wersje komputerowe mają być wydawane we wspólnym przedsięwzięciu z wydawnictwem Penguin.

Jak widać z powyższego zestawienia, zakup czytnika kompaktów staje się coraz bardziej uzasadnioną inwestycją.

Mindscape

Total Distortion to gra amerykańskiej firmy Pop Rocket. Jej sprzedaż w Europie rozpocznie się w listopadzie br. Jest to gra przygodowa z elementami strategii — gracz zaczyna karierę producenta muzycznego od przeniesienia się do jednego ze

światów alternatywnych. Program ukaże się w wersji na PC i Maca, tylko na CD-ROM (500 MB grafiki i dźwięku).

Również w listopadzie powinna ukazać się nowa strategia o nazwie Legions. Jak obiecują autorzy, kluczem do zwycięstwa w tej grze będzie dyplomacja, ale nie należy zapominać o tym, że wojna jest również jedną z metod uprawiania dyplomacji. Dostępne będą wersje na PC (DOS i Windows) oraz Maca.

Metal Marines to kolejna strategia Mindscape, tym razem nieco podobna do Syndicate. Gracz dowodzi oddziałami "piechoty zmechanizowanej" — w dosłownym sensie, bowiem w ich skład wchodzi wyłącznie roboty różnych typów. Początek sprzedaży wersji pod Windows przewidziany jest na grudzień br. (ws)

Szczęki Maxisa

Zaskakująca świeżymi pomysłami firma Maxis tym razem proponuje graczom nieco inną formę rozrywki. Po zmaganiach z rozmaitymi Sim-ami, przyszła kolej na Symulator Akwarium, czyli El-Fish. Jeśli w dzieciństwie



chciałeś mieć paru wylupiastokich przyjaciół, to ciągle jeszcze nic straconego. Możesz zaprojektować dokładnie cały zbiornik wraz z jego mieszkańcami. Krzyżówki genetyczne to zajęcie przynajmniej na kilka wieczorów. A animacja... lepiej nie mówić, dla każdej rybki 60 sekwencji ruchu (MCS).

D-Day

Kolejne lądowanie w Normandii proponuje strategom firma Impressions. Program D-Day, mimo stosunkowo niewielkich rozmiarów, prezentuje poważne podejście do tematu. Podczas obliczania strat własnych i przeciwnika może zo-



stać wzięty pod uwagę np. tak często pomijany czynnik, jak osobowość dowódcy! Gra wyróżnia się poza tym wyjątkowo schludnym i czytelnym interfejsem użytkownika. (ws)

Dark Sun 2

Miłośnicy gier role-playing zwrócili zapewne uwagę na Dark Sun — Shattered Lands, interesujący produkt firmy Strategic Simulations Inc., którego opis można było przeczytać we



wrześniowym Gamblerze. Mammy dla nich dobrą nowinę: SSI zakończyła prace nad drugą częścią tej opowieści — Wake of the Ravager. Koncepcja gry i sposób sterowania postaciami nie zostały poddane żadnym poważnym zmianom, więc każdy, kto grał w Shattered Lands, poczuje się jak w domu. Recenzja na łamach Gamblera już wkrótce. (ws)

Zagraj z Fritzem 3.0

Aktualnie najsilniejszy program szachowy — Fritz 3.0, niedawny pogromca mistrza świata Garri Kasparowa w turnieju Grand Prix, jest już w Polsce. Firma SOETO zaprasza wszystkich chętnych na partyjkę z Fritzem 3.0 na komputerze Pentium 50 MHz — do salonu sprzedaży komputerów i programów szachowych w Warszawie przy ul. Pereca 2 (wejście od al. Jana Pawła II), w godz. 9.00—17.00 (pon.—pt.) i 9.00—13.00 (w każdą sobotę). (MD)



SOLTYS

gra przygodowa z "jajem". Pomóż władzy odnaleźć utracony "autorytet". Poszukiwania nie będą łatwe...

ZAWISZA MARNY

gra platformowo—przygodowa
Kolejna zbrodnia w Twoim zamku — tym razem będziesz bezwzględny. Morderca musi zostać ujęty.



SPY MASTER

platformówka
Wspaniała grafika, nienaganna animacja, trzy ogromne poziomy. Zabawa na wiele godzin.

ARNIE II

"strzelanina"
Jak przystało na komandosa, nie boisz się niczego. Czeka Cię wieczna chwala lub śmierć.



AGENT CZ

platformówka
Wszyscy znajomi wołają na Czesia "Agent". Niestety ktoś wziął to na poważnie...

Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem LUPUS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR "GAMBLERA". WYSTAR-CZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRE-NUMERATY WEWNĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I OD-CZekać kilka tygodni na kartę klubową.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBO-WEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMUJEMY BYWĄJĄ BAR-DZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADEK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NU-MERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, POD-CZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC...
PROPONUJEMY WAM ZATEM WZORCZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE IN-FORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczo-ną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę "Powermonger" dla komputera PC, 3.5" oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 220 000 zł.

Warszawa, 19/04/94

[tu stosowny bohomaż]

KLUB "MAGII I MIECZA"

Zaprzyjaźnione z Gamblerem pismo "Magia i Miecz" (poświęcone grom role-playing) urucho-miło w swojej siedzibie (Warszawa, ul. Dolna 43) klub gier RPG. W fantastycznie przygotowanej scenerii można się spotkać z innymi pasjonatami i zanurzyć w świat fantastyki i RPG. Warunek: trzeba należeć do klubu (co wiąże się, niestety, z opłatami członkowskimi — szczegóły najlepiej ustalić w redakcji "MiM", tel.: 41-60-42).

UWAGA: Członkowie GamblerClubu (legitymujący się ważną kartą członkowską) mają 10% zniżki przy wstępowaniu do klubu "Magii i Miecza".

KLUBOWA LISTA PRZEBOJÓW

Z uwagi na szczupłość miejsca w tym miesiącu ograniczam się do podania jedynie wyników — bez komentarza. Pierwsza tabela pokazuje rozkład zainteresowań użytkowników Amigi, druga — PC.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zainteres.	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	10,90%	2	1
2	Harpoon	17,65%	1	-1
3	Space Dink	7,84%	3	0
4	Civilization	5,54%	0	5
5	Bene	0,54%	4	-1
6	Lure of the Temptress	5,06%	5	-1
7	Deluxe Paint IV	5,23%	6	-1
8	Dungeon Master	5,23%	7	-1
9	Birds of Prey	4,50%	0	-1
10	Powermonger	4,50%	12	2
11	Indiana Jones S&D	3,92%	10	-1
12	NAM	3,27%	11	-1
13	Shadowlands	2,81%	13	0
14	Syndicate	2,61%	14	0
15	GOD Attack Sub	1,90%	15	0
16	Lowca - Ostatnie Starcie	1,31%	16	0

Miejsce	Nazwa gry	Procent zainteres.	Miejsce	Zmiana pozycji
1	Privater	7,66%	1	0
2	Strike Commander	6,68%	2	0
3	Buzz Alpha's Race	5,17%	3	0
4	Lure of the Temptress	5,17%	4	0
5	Harpoon	4,80%	5	0
6	Sea Team	4,58%	6	0
7	Bene	3,65%	11	4
8	Officer VII	3,65%	6	1
9	Civilization	3,34%	17	8
10	Dungeon Master	3,34%	7	-3
11	Phobos '90	3,34%	8	-3
12	Carriers at War	3,04%	10	-2
13	Michael Jordan in Flight	3,04%	12	-1
14	Syndicate	3,04%	14	0
15	Ultima Underworld	3,04%	13	-2
16	Powermonger	2,74%	10	3
17	V for Victory II	2,74%	15	-2
18	Detzyrii al Krenier	2,43%	16	-2
19	Incarnate machine	2,43%	18	-1
20	Shadowlands	2,43%	20	0
21	GOD Attack Sub	1,82%	21	0
22	Birds of Prey	1,52%	25	3
23	F-15 Strike Eagle III	1,52%	27	4
24	Berms of the 357-th	1,52%	22	-2
25	Legacy	1,52%	23	-2
26	Quest for Glory III	1,52%	20	3
27	Ultima Underworld II	1,52%	24	-3
28	Chuck Yeager's Air Combat	1,22%	26	-2
29	Indiana Jones S&D	1,22%	-	nowość
30	Mit 25M	1,22%	-	nowość
31	Paintball	1,22%	28	-3

Komunikat ZIP_Soft

We wrześniu cztery osoby ukończyły grę Phobos '99. Redakcja Gamblera na zlecenie firmy ZIP_Soft przeprowadziła losowanie czterech nagród.

Dwa egzemplarze "Komputerowego Słownika Angielsko-Polskiego" w wersji 5.5 dla DOS wygrali:

Marcin Sawicki z Pabianic,
Janusz Soroka z Błotna,

natomiast dwa Gravis PC GamePady wylosowali:

Ryszard May-Majewski z Wrocławia,
Tomasz Stankiewicz z Zielonej Góry.

Gratulujemy! Za miesiąc kolejne wyniki i losowanie.

GAMBLERCLUB — CZY WARTO DO NIEGO NALEŻEĆ?

Odpowiedź jest oczywista: Jeszcze jak warto!!! Korzystać są następująco:

- Każdy członek GamblerClub otrzymuje indywidualną kartę magnetyczną ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz unikalnym numerem, która to karta zaświadcza o przynależności do klubu.
- Członkowie GamblerClub korzystają z prawa do tańszych zakupów wysyłkowych oprogramowania (za pośrednictwem poczty) — wg tak zwanego cennika klubowego:
 - * minimum 10% niższe ceny na bieżącą ofertę IPS;
 - * oferty specjalne IPS (od 40 do 60% taniej);
 - * trwają rozmowy z innymi dystrybutorami i producentami gier o rozszerzeniu cennika klubowego także na ich produkty.
- Klubowicze (i klub jako instytucja) otrzymują do dyspozycji strony klubowe w piśmie, na których będzie publikowany biuletyn zajmujący się ich sprawami.
- Dwa razy w roku wśród członków klubu losowane będą wycieczki na zagrańniczne targi gier komputerowych oraz do firm produkujących gry.
- Dla członków GamblerClub przygotowana zostanie (przez LUPUS SharewareHouse) specjalna oferta niszowych tanich gier shareware.
- GamblerClub wystąpił z ofertą adresowaną do sklepów komputerowych, aby osoby posiadające kartę klubową mogły korzystać ze zniżki przy zakupach.
- Przewidyujemy dalsze niespodzianki.

688 ATTACK SUB



Są tylko dwa rodzaje obiektów pływających: okręty podwodne i ich cele... Dowodzisz jednym z "myśliwych" — amerykańską łodzią Los Angeles lub radziecką Alfa. Wiernie odwzorzenie realiów i dbałość o szczegóły czynią tę grę cennym nabytkiem w kolekcji każdego miłośnika symulatorów.

ATAC



Twoje zadanie jest proste: musisz zmiążyć czterech potężnych kolumbijskich baronów narkotykowych. Do dyspozycji masz myśliwcę F-22, helikoptery AH-64 Apache i... własny umysł, by zdecydować, gdzie i kiedy uderzyć.

F-117A



Symulacja nie wykrywanego przez radary bombowca F-117A.

HEROES OF THE 357TH



Jako pilot słynnej 357 Grupy Myśliwskiej, bierzesz udział w najrozmaitszych misjach bojowych przeciwko niemieckim siłom w Europie.

BETRAYAL AT KRONDOR



Gra rozgrywa się w trójwymiarowym świecie fantasy rodem z książkowego przeboju "Saga Riftwaru".

CIVILIZATION



Gra (socjologiczna?) daje nieprawdopodobną szansę zostania demiurmem historii — stworzenia cywilizacji "od zera", zbudowania własnego świata.

DUNGEON MASTER



Czternaście pięter pod Twoimi stopami, za płataniną korytarzy, komnat, zapadni, magicznych drzwi i teleportów, strzeżony przez hordy potworów, czeka Pan Chaosu. Aby go pokonać, musisz wyćwiczyć swoją drużynę do granic doskonałości, wyposażyć ją w najlepsze uzbrojenie i najpotężniejsze czary.

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE



Gracz dowodzi programem kosmicznym USA lub ZSRR (kto pierwszy przeprowadzi udaną ekspedycję na Księżyc?).

LABIRYNT OF TIME (CD)



Zagłębiając się w Labirynt Czasu, musisz przygotować się na niespodzianki: kolejne drzwi mogą Cię przenieść nie do sąsiedniego pokoju, ale na Dziką Zachód, lub do XIX-wiecznego Londynu. Doskonała grafika rodem z 3D Studio.

MIG 29M SUPERFULCRUM



Ten myśliwiec — ulepszona wersja słynnego MiG 29 — nie może zostać oddany w ręce niedoświadczonemu pilotowi. Dziś Ty zasiądziesz za sterami, aby zmierzyć się w walce z lądowymi i powietrznymi siłami wroga.

POWERMONGER



Jesteś władcą, którego królestwo zmiotł z powierzchni ziemi wybuch wulkanu. Czy garstka wiernych żołnierzy wystarczy, by podbić jedno po drugim wyspiarskie państewka?

SHERLOCK HOLMES



Tytuł wyjaśnia wszystko — akcja dzieje się w Londynie, animacja, efekty dźwiękowe...

SHADOWLANDS



Przemierzając podziemną Krainę Cieni, nieraz zateknieś do słonecznego światła. Musisz jednak prowadzić swych czterech bohaterów, by pokonawszy wszystkich wrogów połączyć swego ducha z ciałem.

STRIKE FLEET



Jako dowódca morskiej grupy uderzeniowej, walczysz z nieprzyjacielem na morzu, lądzie i w powietrzu, od Zatoki Perskiej po Morze Północne.

SYNDICATE



Walka bezwzględnych Syndikatów o dominację nad światem rozgrywa się w bliżej nie określonej przyszłości. Istnieje polska wersja językowa.

ULTIMA UNDERWORLD II



Trójwymiarowa kraina fantasy, magii, nieznanne światy.

Sklepy GamblerClubu

Przybyły nam kolejne dwa sklepy honorujące karty GamblerClubu – tym razem w Opolu.

Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać "sklepem GamblerClubu".

Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają należne identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS

pl. Teatrny 13 (DH Opolanin)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki

Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie 7B) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).

Tabela A1. Oferta starta IPS dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3.5"	1MB	671 000 zł	600 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	512 400 zł	450 000 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3.5"	1MB	599 000 zł	530 000 zł
90	Theme Park	Bullfrog	Amiga	3.5"	Amiga 1200, 4000, 2MB	703 000 zł	710 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Książki Komputerowej (KPS) dla użytkowników komputerów Amiga

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
46	GOD Attack Sub	Bismark	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
01	Another World	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
20	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
52	Budakan	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
03	Cruise for a Corpse	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 000 zł	300 000 zł
01	Dune	Virgin Games	Amiga	3.5"	1 MB	200 000 zł	250 000 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
36	Indiana Jones 500	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
30	MIG 29M	Demarc	Amiga	3.5"	1MB	260 000 zł	250 000 zł
70	Oh net						
	More Lemmings	Psychavis	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
94	Operation Stealth	Delphine Software	Amiga	3.5"	VGA	341 000 zł	300 000 zł
41	Powermancer	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
05	Road Rush	Electronic Arts	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
43	Shadowlands	Demarc	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł
96	Wing Commander	Origin	Amiga	3.5"	1MB	200 000 zł	250 000 zł

Tabela A3. Oferta starta IPS dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	PC	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
71	Ardent	IPS CG	PC	3.5"	Here, EGA lub VGA	380 400 zł	350 000 zł
2	Duzz Aldrin's Nose						
	Into Space	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	005 200 zł	600 000 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3.5"	206, 1MB RAM	071 000 zł	090 000 zł
7	F-15 Strike Eagle II	MicroProse	PC	3.5"	310, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	700 400 zł	700 000 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3.5"	306/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	054 000 zł	700 000 zł
76	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3.5"	306SX/25MHz, 2MB RAM	793 000 zł	700 000 zł
72	IndyCar Racing	Virgin	PC	3.5"	386SX/25, 4MB, MCGA, 12MB HDD	763 000 zł	700 000 zł
0	Kasparov's Gambit	Electronic Arts	PC	3.5"	306SX/16, 4MB RAM		
					11MB HDD, VGA	671 000 zł	600 000 zł
53	King's Quest IV	B Sierra	PC	5.25"	VGA	006 400 zł	800 000 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	306SX/16, 4MB RAM, VGA	1 500 000 zł	1 300 000 zł
10	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3.5"	386, 4MB RAM, VGA	015 000 zł	020 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3.5"	306SX, 4MB RAM, VGA-VESA	540 000 zł	500 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3.5"	300/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
06	Privateer CD	Origin	PC	CD	306/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł	650 000 zł
14	Quest for Glory III	B Sierra	PC	5.25"	VGA	506 000 zł	500 000 zł
57	Return of the Phantoms						
	Seal Team	MicroProse	PC	3.5"	VGA	763 000 zł	700 000 zł
15	Seawolf	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 640KB RAM, VGA	400 000 zł	430 000 zł
00	Seawolf	Electronic Arts	PC	3.5"	306SX, 4MB RAM, VGA	095 400 zł	090 000 zł
01	Seawolf CG	Electronic Arts	PC	CD	306SX, 4MB RAM, VGA	005 400 zł	000 000 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3.5"	306SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł	700 000 zł
00	Shadowcaster CD	Origin	PC	CD	306SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	703 000 zł	700 000 zł
74	Sherlock Holmes CB	Electronic Arts	PC	CD	306SX, 4MB RAM, VGA	670 000 zł	550 000 zł
10	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3.5"	VGA	046 000 zł	050 000 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	300, 4MB RAM, VGA	040 000 zł	050 000 zł
10	Strike Commander	Origin	PC	3.5"	306/25, 4MB RAM, 27MB HDD, VGA	763 000 zł	700 000 zł
19	Strike Commander CD	Origin	PC	CD	386/40, 4MB RAM, VGA	1 050 000 zł	900 000 zł
20	Syndicate						
	(polska wersja)	Bullfrog	PC	3.5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	655 400 zł	020 000 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	306, 4MB RAM, VGA	095 400 zł	020 000 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3.5"	306, 2MB RAM, VGA/MCGA	763 000 zł	700 000 zł
56	Throne of War	Electronic Arts	PC	5.25"	2MB (SVGA), 640 KB (VGA)	244 000 zł	200 000 zł
52	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	PC	3.5"	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	004 000 zł	700 000 zł
						695 400 zł	400 000 zł
22	Ultima Underworld	Origin	PC	3.5", 5.25"	306SX, 2MB RAM, 13MB HDD, VGA	732 000 zł	058 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3.5"	2MB RAM, 21MB HDD	732 000 zł	500 000 zł
24	Ultima VII	Origin	PC	3.5", 5.25"	SVGA (VESA)	494 100 zł	450 000 zł
25	War for Victory III	Electronic Arts	PC	3.5"	AT, 1MB RAM, VGA	421 000 zł	300 000 zł
26	Warriors	Electronic Arts	PC	3.5"			

Tabela A4. Kolekcja Książki Komputerowej (KPS) dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
45	GOD Attack Sub	Bismark	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
03	Another World	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	230 000 zł	250 000 zł
04	Budakan	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
00	Cruise for a Corpse	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3.5"	VGA	200 000 zł	250 000 zł
00	Flashback	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 000 zł	300 000 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
34	Nerves of the Steel	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
35	Indiana Jones 500	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
37	MIG 29M	Demarc	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
60	Operation Stealth	Delphine Software	PC	3.5"	VGA	341 600 zł	300 000 zł
40	Powermancer	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
07	Rampart	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
42	Shadowlands	Demarc	PC	3.5"	EGA/VGA	200 000 zł	250 000 zł
00	Wing Commander	Origin	PC	3.5"	VGA	200 000 zł	250 000 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC

Nr kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
62	Phobos 90	ZIP Soft	PC	3.5", 5.25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł	105 000 zł



Ogłoszony w nr. 5/94 Gamblera konkurs na napisanie programu grającego w planszową grę logiczną "Młynek" został narzecz (uff!) rozstrzygnięty. Nie było to łatwe — mam na myśli nie tylko napisanie programów, ale i ich ocenę. Nadesłano 16 programów (13 na PC, 2 na Amigę i 1 na Atari ST), z których 11 w miarę prawidłowo radziło sobie we wszystkich 3 fazach gry i zostało dopuszczonych do rozgrywek, mających na celu wyłonienie mistrza. Właśnie pojedynki między programami (każdy z każdym, mecz i rewanż), czyli skuteczność algorytmu analizującego, miały decydujące znaczenie w ustaleniu najlepszego programu, ale oceniliśmy także wygląd, mający niebagatelne znaczenie w komunikacji z użytkownikiem, pomysł i styl programowania. Ligowe rozgrywki młyńkowe były, być może, pierwszym w historii porównaniem algorytmów gry logicznej na 3 popularnych platformach sprzętowych (PC — 9 programów, Amiga i Atari ST — po 1). Po pierwszej, eliminacyjnej fazie mistrzostw sytuacja wyglądała następująco:

Pierwsza czwórka rozegrała następnie spotkania finałowe — każdy z każdym spotkał się czterokrotnie, by zminimalizować przypadkowość rezultatów. (W sumie zostały rozegrane 134 partie, każda z nich trwała od 15 min do 0,5 h — więc nasz redakcyjny "logik" ślepał po nocy, aby zdążyć z przedstawieniem wyników — przyp. red.) Oto, jak przedstawia się klasyfikacja końcowa:

Końcowa tabela finału

1.	Leszek Paprocki — 9,5 pkt.	(7 z, 5 r, 0 p)
2.	Artur Żarnowski — 7,0 pkt.	(6 z, 2 r, 4 p)
3.	Marcin Wichary — 5,5 pkt.	(4 z, 3 r, 5 p)
4.	Marek Marciniak — 2 pkt.	(1 z, 2 r, 9 p)

Każdy z programów brał udział w 12 rozgrywkach.

Twórca zwycięskiego programu otrzymuje nagrodę pieniężną w wys. 5 mln zł, wicemistrz — 3 mln zł, zdobywca III miejsca — 1 mln zł, a IV lokaty — 500 tys. zł. Specjalne wyróżnienie w wys. 500 tys. zł otrzymu-

je także **Marcin Piotrowski** ze Szczecina (autor jedynego programu na Atari ST), za kapitalny pomysł czołówki. "Młynek — ostatnia krew" — tak zatytułowany program gry logicznej

ZWARCIE

przygody (podczas otwierania innych okien, a następnie przełączania na okno. Młynka możemy zaobserwować w nim "śmieci" z poprzedniego okna, jakby Windows nie odświeżyło zawartości ekranu. Nie bardzo mogę ocenić siłę gry programu, jako że po pierwszej fazie rozgrywek nie bardzo wiedziałem, jak dalej obsługiwać

program... Przeszedł bowiem reagować na moje usilne starania użycia techniki drag&drop, czy w ogóle jakiegokolwiek innej. W = 2; S = 3+ (3 za BASIC, plus za Windows); A = 0; P = 2+ (plus za Windows)

Piotr Narewski, Chocianów. Ciekawą zagadką ornitologiczną przez chwilę było, dlaczego uruchamiany program setup.exe in-



formuje, iż będzie działał tylko pod Windows — kiedy zaś odpalić go spod Windows, to samo... Wnikliwe spojrzenie na jego strukturę ujawnia jednak, że mamy zwykły dosowy EXE, a to był tylko dowcip... Na poważnie — gra (napisana w Pascalu) robi wizualnie dobre wrażenie, z kodem jest trochę gorzej: styl dosyć luźny, w paru przypadkach przydałoby się narzucić sobie większą dyscyplinę (nazwy zmienionych są pomieszaniem polskiego i angielskiego). Zero komentarzy. Użycie instrukcji typu "label" sugeruje niedobre nałeciałości z przeszłości. Niektóre procedury stanowczo zbyt długie. Algorytm nie jest zoptymalizowany, stąd

Wyniki eliminacji

1.	Marek Marciniak (Przeźmierowo) — 14,5 pkt. (13 z, 3 r, 4 p)
2.	Leszek Paprocki (Jaworzno) — 14,0 pkt. (11 z, 6 r, 3 p)
3.	Artur Żarnowski (Knurów) — 14,0 pkt. (12 z, 4 r, 4 p)
4.	Marcin Wichary (Szczecin) — 13,5 pkt. (11 z, 5 r, 4 p)
5.	Marcin Piotrowski (Szczecin) — 12,0 pkt. (12 z, 0 r, 8 p)
6.	Adam Kaczmarek Tomasz Raczynski Paweł Stołowski (Bydgoszcz) — 11,5 pkt. (10 z, 3 r, 7 p)
7.	Przemek Jaroszewski (Warszawa) — 9,0 pkt. (8 z, 2 r, 10 p)
8.	Tomasz Kustrzyński (Myszków) — 7,5 pkt. (7 z, 1 r, 12 p)
9.	Tomasz Jarnot (Oświęcim) — 6,0 pkt. (5 z, 2 r, 13 p)
10.	Waldemar Bizoń (Dębica) — 5,5 pkt. (5 z, 1 r, 14 p)
11.	Andrzej Ziobro (Dębica) — 2,5 pkt. (2 z, 1 r, 17 p)

z = zwycięstwo 1 pkt

r = remis 0,5 pkt.

p = porażka 0 pkt.

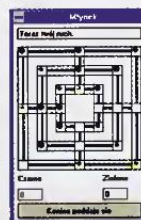
Każdy z programów rozegrał 20 partii.

wstrząsnął (w sensie pozytywnym) całą redakcją Gamblera, a wybór siły gry poprzez wskazanie jednej z 5 postaci uznaliśmy za świetny pastisz gier typu role-playing.

A oto krótkie wizytówki wszystkich nadesłanych programów (w kolejności napływania odpowiedzi do redakcji) wraz z oceną w 4 kategoriach w szkolnej skali (1-6):

(W): Wygląd
(S): Styl
(A): Algorytm
(P): Pomysł

Adam Guzek, Raszyn. Visual Basic 2.0 for Windows. Na temat kodu nic nie można powiedzieć — to przecież Visual Basic, a on zapisuje źródła w swoim własnym formacie. Wygoda użytkownika została mocno zachwiana przez sztywne wpisanie roboczego katalogu jako C:\MLYNEK. Zresztą w programie wszystko wpisane jest na stałe — np. kto rozpoczyna grę; brak jest jakiegokolwiek menu czy opcji! Wygląd programu mocno nieciekawym, zważywszy że program pracuje w środowisku Windows, przytrafiają się też różne dziwne





program piekielnie wolny.

W = 4+; S = 3; A = 3+; P = 4-

Przemek Jaroszewski, Warszawa. Moduły dobrze rozplanowane, bardzo dobrze udokumentowane, kod źródłowy zbyt jednak "gęsty" (po kilka instrukcji w linii).

Algorytm powstał chyba z braku czegoś lepszego, bo nie uwzględnił w przewidywaniu ruchów przeciwnika. Chwali się próbą użycia rekurencji. Pascal. Program napisany w trybie tekstowym, więc niestety wygląda marnie.

W = 2; S = 3+; A = 2; P = 1

Grzegorz Pałys, Jawornik Polski. Jeden z dwóch programów napisanych na komputer Amiga; język programowania — AMOS (odmiana BASIC-a). BASIC sam w sobie jest dość nieczytelny, a zresztą i tak brak

(prawie) komentarzy. Na korzyść kodu źródłowego przemawia fakt,

że nie jest długi — ale wszystko staje się jasne, gdy okaże się, iż program jest wyłącznie planszą do gry — nie oferuje opcji człowiek kontra komputer. Dobrym pomysłem jest zaimplementowanie (jedyny przypadek spośród wszystkich nadesłanych prac) opcji zapisania gry z możliwością późniejszego jej wznowienia. Ponadto autor przewidział pewien system punktacji, więc można zapisać swoje wyniki w tabeli "high score". Niestety, kompletnie nierozróżnialne są pionki przeciwników (obydwa rodzaje koloru czerwonego) oraz niewygodny sposób stawiania pionka na planszy.

W = 4+; S = 2; A = 0; P = 3

Krzysztof Walczyk, Nieporęt. Język C w użyciu, tylko po

co te rozkazy "goto"? Brak głębszych komentarzy, kod źródłowy "gęsty". Funkcje monstrualnie wielkie i przez to utrudniające skupienie uwagi i wzroku na konkretnym zadaniu. Algorytm nic, tylko sprawdza masę warunków; co tym błędnie interpretuje zasady gry (bijąc podczas pierwszej fazy gry, usuwa nie wykorzystane jeszcze pionki, zamiast tych z planszy). Mysz mogłaby być

oprogramowana bardziej fachowo (kursor drga przez cały czas). W = 3+; S = 3; A = 3; P = 3

Waldemar Bizoń, Dębica. Następny przedstawiciel staruszka Pascala. Algorytm oparty (nareszcie!) na drzewie przeszukiwań ruchów, z wykorzystaniem funkcji oceniającej i wag planszy; jednakże swoją porcję sprawdzania warunków też przechodzi...

Ogólnie rzecz biorąc, tak trzymać — autor jest za pan brat z rekurencją, potrafi też pozbyć się niepotrzebnych gałęzi drzewa ruchów (a więc optymalizacja). I do tego wszystkiego algorytm stosunkowo krótki, choć niektóre procedury mogłyby być odchudzone. Poważną wadą jest jednak sposób gry w 3 fazy — program stawia jeden ze swoich trzech pionków na pola zajęte przez przeciwnika! Ogólnie wygląd przyzwoity, bez niepotrzebnych dzwonek.

W = 4+; S = 4-; A = 5-; P = 5+

Andrzej Ziobro, Dębica. Ponownie AMOS na Amigę. Kody źródłowe choć niedługie, mimo to — nieczytelne (BASIC). Algorytm oparty na sprawdzaniu sporej liczby warunków. Wygląd taki sobie, ale wrażenie psuje zdecydowanie migotanie znaczeń pól — po paru minutach gry udało mi się wpaść w trans (dzięki Bogu był na miejscu red. naczelny "Amigi" i siłą odciągnął mnie od telewizora marki Unifra). Być może zresztą ten efekt ma na celu zdezorientowanie przeciwnika, albo też program przeznaczony jest dla miłośników muzyki techno — ja wolę drugi raz nie ryzykować. Przykra

jest też obsługa programu — trzeba wpisywać ręcznie numery pól (dla zachęty program wyświetla teksty typu "gr 1 nr pola" czy "gr 1 z pola"), nie można bowiem użyć myszy. A kiedy człowiek się pomyli, komputer wyświetli przyjazne "Please redo from start". Najlepszy program z grających poprawnie — jedyny z zwycięstwa odniósł przez błędy rywali uniemożliwiające dokończenie partii, czyli de facto walkowerem.

W = 3-; S = 3+; A = 3+; P = 2-

Marcin Piotrowski, Szczecin. Jedyne przedstawienie ATARI ST: GfA-BASIC. Wprawdzie ta odmiana BASIC-a nie jest szczególnie "basicowata" i można (jak się chce) pisać ładniej, niż to zwykle ma miejsce w BASIC-a — ale i tak autor nie wykorzystuje pełni możliwości dialektu GfA. W związku z tym nota za styl nie może być wysoka. Widać, że autor pracował nad algorytmem, chociaż nie jest on wyrafinowany. Wygląd jest O.K., jak to na Atari (co na to pece-towcy?). Na uwagę zasługuje kilka niezłych patentów, na przykład czołówka "Młynek... ostatnia krew", czy wybór poziomu trudności przez wskazanie jednej z pięciu postaci (cytuje autora: "facet w czarnych okularach gra najlepiej").

W = 5; S = 2+; A = 4; P = 5+

Marcin Wichary, Szczecin. Obiektowy Pascal. Autor wykazuje dużą znajomość rzeczy, podobnie jak [6] stosuje rekurencję opartą na funkcji oceniającej (są też wagi pól). Widać, że algorytm był poddawany różnym zabiegom ulepszania, stąd jego nie najprostsza postać — wysmienita dokumentacja znakomicie to jednak równoważy. Kod źródłowy troszkę nieczytelny, ale jest to tylko cecha "wizualności" źródła. Wygląd profesjonalny, spokojnie można taki "design" sprzedać na świecie w kategorii shareware czy public domain. Są i bajery, i prostota użycia — rzecz trudna do osiągnięcia. Program bardzo udany. Ale pod względem siły gry "tylko" III miejsce.

W = 5+; S = 5+; A = 5; P = 5+

Tomasz Jarnot, Oświęcim. Znowu Pascal. Ocenę za styl autor sam sobie przepowiedział, tyle że niedokładnie. Wbrew bowiem jego obawom, nie jest aż tak źle. Moduł mógłby (a raczej powinien) być podzielony na co najmniej dwa inne, ale poza tym więcej grzechów nie pamiętam. No, żdziebko mało komentarzy i stały problem z nadmierną długością procedur, ale poza tym kody przegląda się z przyjemnością (przynajmniej na początku modułu). W programie wystąpiła też lekka niezgodność z przepisami gry — czasami zdarza się, że przy trzech pionach w ostatniej fazie gry program dostawia sobie czwarty! Wygląd ma ten program ponury, mimo iż korzysta z grafiki — ale może to wrażenie bierze się z faktu zastosowania jedynie 16 odcieni szarości.

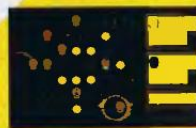
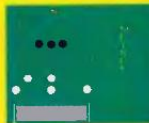
W = 4-; S = 4; A = 4; P = 3+

Wojciech Chojnacki, Włocławek. Pascal. Algorytm dosyć oczywisty; przeszukiwanie drzewa ruchów bez obcinania niepotrzebnych gałęzi. Styl: do przyjęcia, aczkolwiek gdzieś tam zbyt gęsto, ówdzie z kolei źródła nadmiernie rozstrzelone. Program próbuje zrobić coś z grafiką, ale są to niestety nie dopracowane starania. Jeszcze jeden autor, który nie zrozumiał zasad

gry — podczas pierwszego etapu wszystkie dziewięć pionów stawia od razu, zamiast robić to na przemian.

W = 3+; S = 4; A = 4; P = 3+

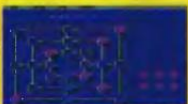
Artur Żarnowski, Knurów. Reprezentant miłego memu oku języka C. Algorytm (typowy) oparty na rekurencyjnym przeszukiwaniu całego drzewa ruchów. Styl — czytelny, można się przycepić do nazewnictwa zmiennych i — oczywiście — do zbyt długich funkcji. Na uwagę zasługuje fakt, że wszystkie kody źródłowe zajmują jedynie kilkanaście (!!!) kB, i to z uwzględnieniem pozostałych modułów, w tym do obsługi grafiki (standard BGI został bezli-



tośnie amputowany]. Natomiast plik wynikowy EXE ma — zga-
dnijcie ile? Niecałe 20 kB! Oto
zalety języka C! Wygląd prosty
lecz miły dla oka; drobnym udo-
godnieniem jest procentowe
wyświetlanie czasu, jaki kompu-
terowi zabiera "myślenie". Niby
nic, a cieszy. No i siła gry — bądź
co bądź mamy do czynienia z
wicemistrzem.

W = 5-; S = 4; A = 5; P = 4

Tomasz Kustrzyński,
Myszków. Kody źródłowe w Pa-
scał — czytelne, aczkolwiek
mało komentarzy, a zatem algo-
rytm z początku mało zrozumia-
ły. Autor pisze, że "wątpi, iż ko-
mentarze będą dla kogoś oprócz
niego czytelne" — to po co w
ogóle komentarze? Wiadomo, że
przez dwa tygodnie po zakoń-
czeniu programowania wszystko
się na wyrywki pamięta, a
później... Trzeba spróbować
wrócić do jakiegoś swojego pro-
gramu po
dwóch latach
— to wtedy
pogadamy.



Algorytm —
standard, bez rewelacji. Wygląd
jest konsekwencją użycia standar-
du BGI, dosyć to monotonne i
jednocześnie usypiające powolne.
Denerwujący jest fakt wyświet-
lania jakiejś informacji, której
użytkownik nie zdąży przeczytać,
a ona już znika z ekranu — to
raz, a dwa — gdy komputer coś
tam sobie wykombinuje (typu
bicie naszych pionów), to wtedy
błyśnie to i owo na ekranie i nie
wiadomo, skąd i gdzie kompu-
ter raczył ruszyć swoje pionki (ten
zarzut można odnieść także do
innych autorów). Program nie
obsługuje myszy. W czasie gry
niekiedy program idzie w "mali-
ny" — dostawia sobie 10. pioną,
albo nie obsługuje pola nr 23.
W = 3; S = 4; A = 3+; P = 3+

Leszek Paprocki, Ja-
worzno. Obiektowe C. Kod krótki
(trochę tłumaczy to brak grafi-
ki), ale funkcje długie i przez to
nie bardzo przejrzyste, zwłaszcza
że przy przeglądaniu modułu nie
bardzo czasem wiadomo, gdzie
się funkcja kończy. Na przykład
main ma długość circa ośmiu
ekranów —

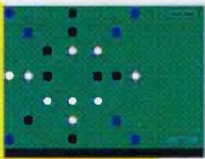
jak się w tym
połapać? Al-
gorytm kla-
syczny — re-
kurencja, funkcja
oceniająca. Można wybrać sobie siłę gry kom-



putera; program podczas analizy
situacji wyświetla kropki, symbo-
lizujące jego zaawansowanie —
pomysł dobry, tylko analiza prze-
biega stanowczo zbyt długo na
poziomach wyższych niż pierw-
szy. Ale i najniższy poziom wy-
starczył, by zmieść wszystkich ry-
wali i zdobyć mistrzostwo.

W = 3; S = 3+; A = 5; P = 3+

**Adam Kaczmarek, To-
masz Raczyński, Paweł Sto-
łowski**, Bydgoszcz. Obiektowy
Pascal. Autorzy w tym przypadku
trochę przesadzili w drugą stro-
nę, jeśli chodzi o długość modu-
łów — niektóre liczą sobie po
kilkaset bajtów i są za krótkie.
Komentarze służą, jak się zdaje,
głównie do korespondencji mię-
dzy twórcami



i stano-
wią cieka-
wy przyczy-
nek do roz-
woju histo-
rii epistolo-
grafii wśród programistów. Kod
przeciętnie nieczytelny, co (obok
piorunującej mieszanki polsko-
angielskiego nazewnictwa) —
zważywszy zbiorową pracę — na-
suwa przypuszczenia co do du-
żej częstotliwości spotkań twórców.
Dużo sprawdzania warun-
ków w algorytmie, poza tym nie
nowego. Program obsługuje
mysz w dość specyficzny sposób
— mój egzemplarz poruszał się
tylko po górnej części ekranu,
dolną całkowicie ignorując. Bio-
rąc pod uwagę fakt, iż przycisk
EXIT znajdował się mimo wszyst-
ko na dole ekranu, łatwo prze-
widzieć następny mój krok — tak,
było nim odłączenie zasilania
płyty głównej komputera za po-
mocą takiego małego guziczka z
czerwonym napisem Reset... Po-
trzebę jego użycia projektanci PC
jak widać przewidzieli bezbłę-
dnie, choć nie wiem, czy byli w
stanie przepowiedzieć powstanie
akurat tego młynko—programu...
W = 3+; S = 3; A = 3+; P = 3

**Odmiana poprzednie-
go programu, wolna od nie-
których błędów, za to bogatsza
w komentarze. Dzięki temu
znacznie szybciej można się do-
owiedzieć, że program działa na
zasadzie przeszu-
kiwania drzewa
ruchów z uży-
ciem funkcji oce-
niającej. Nic no-
wego. W porównaniu z poprze-
dnią wersją dodano też krótki**



opis zasad gry (po angielsku), co
nie jest może oryginalne, ale też
nie wszyscy na to wpadli. Ponie-
waż jednak moja mysz nadal
uparcie nie chciała się przystoso-
wać do programu, ponownie
skorzystałem z wyżej wspomnia-
nego guziczka na obudowie [na
innym komputerze, w czasie roz-
grywania mistrzostw żadne pro-
blemy nie występowały — dop.
red.].

W = 3+; S = 3+; A = 3+; P = 4
(między innymi za angielski, za-
wsze to jakiś pomysł)

Marek Marciniak, Prze-
mierowo. C pozornie obiektowe
(z "obiektywnych" C autor
używa chyba tylko sposobu "ko-
mentarzowania"). Styl przejrzysty,
daje się jednak trafić parę niedo-
ciągnięć (zbyt długie funkcje). Do
wyboru trzy poziomy gry, z cze-
go jeden nie działa poprawnie
— psuje to ogólne wrażenie,
lepiej było poprzestać tylko na
dwóch. Grafika BGI, ergo bardzo
wolna. Kursor myszy migocze
przy każdym ruchu — nie wy-
gląda to najlepiej [na drugim
komputerze to zjawisko nie wy-
stępowało - dop. red.]. W menu
występuje opcja o mylącej na-
zwie Plik, gdyż zawiera tylko
podopieczną Nowa gra i Wyjście,
a nie — jak można by sądzić —
obsługę zapisu i odczytu partii
do pliku. Ponadto kilka innych nie
dopracowanych



szczegółów in-
terfejsu, które
wyszły na jaw
przy bliższych
oglądzinach (jeśli daje się moż-
liwość zmiany kolorów pionów,
to nie wypada pytać o pierw-
szeństwo ruchów: białe czy czer-
wone?). Te drobne wadki
kompensowane są kilkoma błys-
kotliwymi komentarzami oraz
zdobyciem IV miejsca w mistrzost-
wach.

W = 4-; S = 4+; A = 4; P = 5
(za niemal zapomniane słowa
"dzień dobry" i kilka innych za-
bawnych pomysłów)

**I na koniec parę słów podsumo-
wania.** We wszystkich programach brak
było kilku dosyć oczywistych funkcji, ula-
twiających korzystanie z programu. Otóż
nikt nie pomyślał o tym, aby jakoś uduko-
mentować przebieg partii, wyświetlając np.
okieneczko z zapisem wszystkich dotych-
czasowych ruchów. Druga sprawa, która
wiąże się poniekąd z pierwszą: brak było
możliwości cofnięcia ruchu (a przez to
analizy rozgrywek) — w profesjonalnych
programach, które ktoś będzie uruchamiał
nie raz i nie dwa razy, rzecz po prostu
niezbędna. Owszem, nie jest to proste, wy-



maga bowiem od programisty umiejęt-
ności projektowania aplikacji (głównie struk-
tur danych), a nie tylko programowania
tego, co podłeci pod paluch...

Poza tym w miarę rzadko trafiała się
taka oto perwersja — wybór siły gry kom-
putera. Przecież jeśli jestem dobrym gra-
czem, to nie będę tracił czasu na żenująco
słaby komputer; a jeśli sam nie jestem moc-
ny, to nie chcę, żeby mnie maszyna głębi-
ła... A tak, można sobie wybrać, co się chce.
I na koniec — dlaczego na Boga, nie
można w większości programów przetrwać
procesu "myślenia" komputera? Jeżeli za
każdym razem trzeba zaczynać grę od
początku za pomocą restartu komputera,
to ja dziękuję, postoję.

Algorytmy były na ogół raczej popraw-
ne; widać, że autorzy zapoznali się z prak-
tycznym zastosowaniem drzew, a niektórzy
nawet dokonali pewnych optymalizacji stra-
tegi gry. Warto dodać, że we współczes-
nych zastosowaniach (choćby szachy) opty-
malizacja typowych algorytmów jest nie-
zbędna, aby komputer nie myślał przez
stulecia (w metodzie alpha-beta pruning
stosuje się np. wstępne posortowanie drze-
wa ruchów w celu takiego ułożenia jego
gałęzi, aby późniejsze ich obcinanie było
jak najbardziej efektywne). Istnieją natural-
nie tradycyjne, jeśli można tak powiedzieć,
sztuczki optymalizujące, ale trzeba też
uwzględnić charakterystyczne cechy kon-
kretnej gry.

Styl pozostawiał już więcej do życze-
nia. Tego, na szczęście, można się poprzez
odpowiedni trening (praktykę) nauczyć.
Warto sobie jednak uświadomić, że kome-
ntarze to nie tylko kilka (nawet) zdań o ka-
dej procedurze — z drugiej strony nie
potrzeba komentować każdej linii progra-
mu. Trzeba zdać sobie sprawę, że czasem
dokumentacja algorytmu jako takiego oraz
struktur danych wystarczy w 95 procent-
tach do zrozumienia całości, zwłaszcza przy
stosowaniu jednoznacznie brzmiących
nazw funkcji czy zmiennych.

Wygląd aplikacji ma oczywiście duże
znaczenie, ale wbrew pozorom nie jest
najtrudniejszy do oprogramowania. Dzia-
lają tu przede wszystkim plastycy, a pro-
gramista zawsze będzie w stanie skądś
wyrzucić taką dokumentację, która po-
zwoli mu na stworzenie grafiki szybkiej i
atrakcyjnej dla oka. Zresztą ciężko jest wy-
kombinować, co też ludziskom się spodo-
ba i co będą kupować. Dlatego istotny jest
również pomysł.

**Andrzej Majkowski
Grzegorz Kozielski**



TELEZGADULA

Dylemat pomiędzy rzeczami znanymi, czyli łatwymi, a mało znanymi, toteż uznawanymi za trudne, nieustannie towarzyszy komponowaniu pytań do Telezgaduli. Ostatnio wydawało się, że najtrudniejszym pytaniem będzie scenka z teledysku grupy Stiltskin. W rzeczywistości znakomita większość graczy "wyłożyła się" na filarze firmy MicroProse. Sida Meiera rozpoznało tylko parę osób, mimo iż

pokazano go na tle plakatu jego najnowszego programu — Colonization. Jedynie dwóch graczy w tej rundzie odpowiedziało bezbłędnie na wszystkie pytania (Piotr Kliber i Piotr Krótki). **Piotr Krótki** z Koszalina miał więcej szczęścia w losowaniu i on w nagrodę otrzyma licencjonowaną grę. Nadal nie ma zdecydowanego faworyta konkursu i kto wie, czy na mecie nie będzie potrzebna fotokomórka.

A odpowiedzi na bieżące pytania prosimy przysłać pod adresem redakcji **(na kartkach pocztowych, z dołączonym kuponem)** jak zwykle do końca bieżącego miesiąca, czyli 30 listopada. A za miesiąc — wielki finał.

Odpowiedzi z nr. 9/94:

1. Aneta Kreglicka, Miss Polonia i Miss Świata, 1989 r.
2. Katarzyna Nosowska, Hey, "Ho".
3. Jose Feliciano.
4. Sid Meier, MicroProse.
5. Sting, "Police".
6. Stiltskin, "Inside".
7. Romario, 5 bramek.

Pytania do nr. 11/94:

1. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) i jaką pełnił funkcję u szczytu swej kariery? (2 pkt)
2. Proszę podać tytuł programu, którego prezenterami są przedstawione tu osoby. (1 pkt)

3. Proszę podać tytuł filmu, z którego pochodzi ta scenka oraz imię i nazwisko jego reżysera. (2 pkt)
4. Kto to jest (proszę podać imię i nazwisko) i jaki odniosła ostatnio sukces? (2 pkt)
5. Do kogo należy (proszę podać imię i nazwisko) ta skrzywdzona fizjonomia i jak nazywał się zespół, w którym ten ktoś rozpoczynał swą karierę? (2 pkt)
6. Jak nazywa się ten stworek i w jakiej krainie przeżywał swoje przygody? (2 pkt)
7. Proszę podać imię i nazwisko tej osoby, nazwę formacji, w której występuje i tytuł najnowszej płyty tej grupy. (3 pkt)



Wyniki Telezgaduli po 10 rundach

Lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt.
1	Kubik	Michał	Łódź	119
2	Majewski	Tymoteusz	Lubin	119
3	Kliber	Piotr	Jasienica	118,5
4	Rogowski	Radosław	Rzeszawa	109
5	Jodyński	Sławomir	Elbląg	106,5
6	Roguski	Artur	Chełm	106,5
7	Krótki	Piotr	Koszalin	106
8	Basiński	Krzysztof	Oława	105,5
9	Witkowski	Marcin	Poznań	105,5
10	Strzeszewski	Lesław	Mielec	105
11	Kurpios	Jarosław	Proszowice	104,5
12	Mali	Barbara	Kraków	104
13	Bajorek	Krzysztof	Knurów 3	102,5
14	Brzeski	Grzegorz	Gdynia	102,5
15	Zakrzewski	Andrzej	Białystok	102,5
16	Kunysz	Maciej	Nowa Sól	99
17	Czajor	Marek	Kraków	98,5
18	Grudziński	Jacek	Międzyrzec Podlaski	97,5
19	Kierys	Krzysztof	Świdnica	96,5
20	Bartosik	Grzegorz	Lublin	96
21	Rączka	Maciej	Radzyń Podlaski	96
22	Góra	Robert	Świdnica	95,5
23	Mikuśki	Piotr	Dąbrowa Górnicza	95
24	Farenholt	Norbert	Krasnystaw	94,5
25	Baszak	Jarosław	Głogów	94
26	Kowalczyk	Dariusz	Głogów	93,5
27	Matuszkiewicz	Marcin	Gorzów Wielkopolski	93,5
28	Maćkowski	Matheus	Leszno	92,5
29	Szwajda	Piotr	Głogów	92
30	Wyszyński	Artur	Elbląg	92
31	Mazur	Sebastian	Ustka	91,5
32	Chilicki	Radosław	Sztubin	90,5
33	Kielkowski	Marek	Katowice	90,5
34	Zienkiewicz	Marek	Warszawa	90,5
35	Naściszewski	Rafał	Dąbrowa Górnicza	87



GALE- RIA

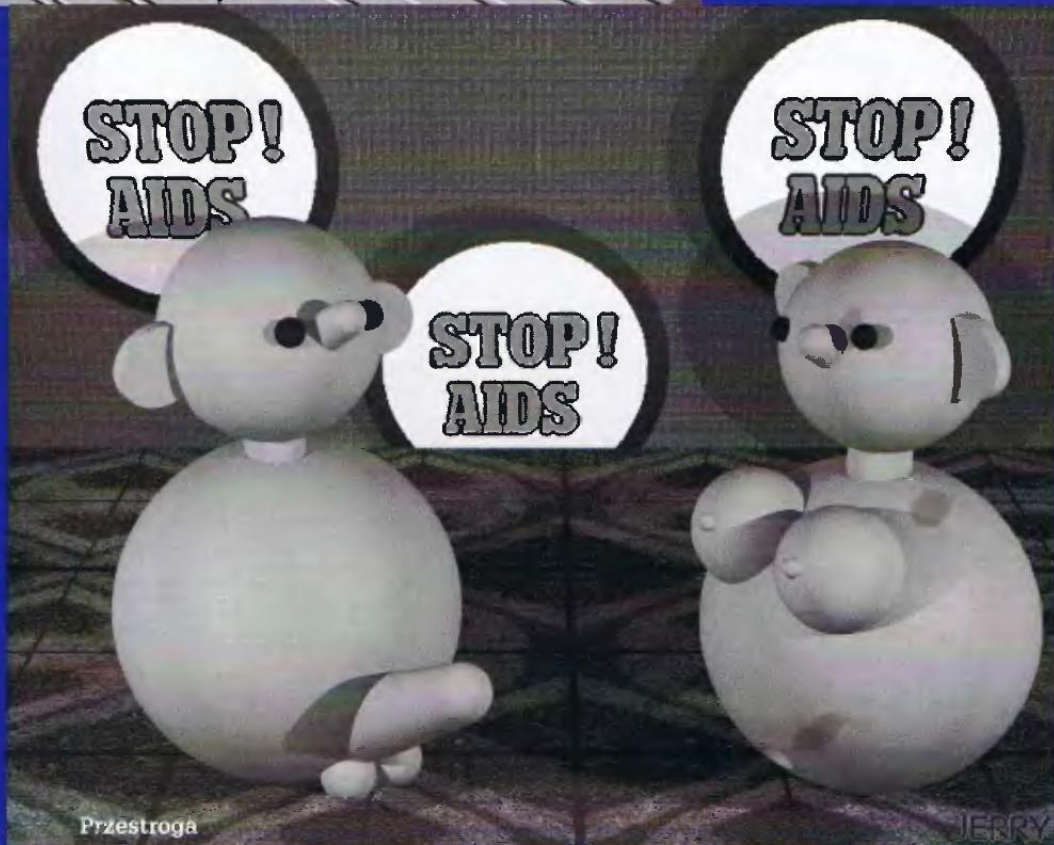


Multitasking

W Galerii Gamblera prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdujące swoje miejsce w Galerii.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli ktoś z nadesłanych grafik był już prezentowany publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.



Przestroga

3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materia-

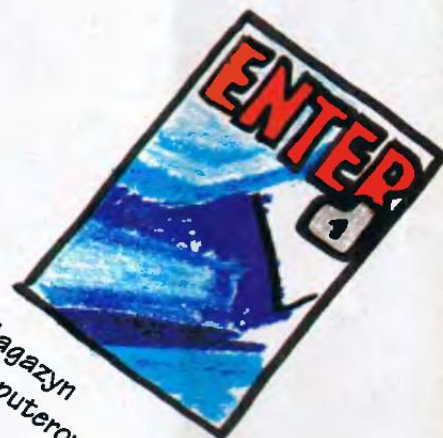
łów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac

przewidujemy nagrody — niespodzianki.

NAJWIĘKSZE W POLSCE WYDAWNICTWO PRASY TECHNICZNEJ



Magazyn
dla
użytkowników
systemów
UNIX



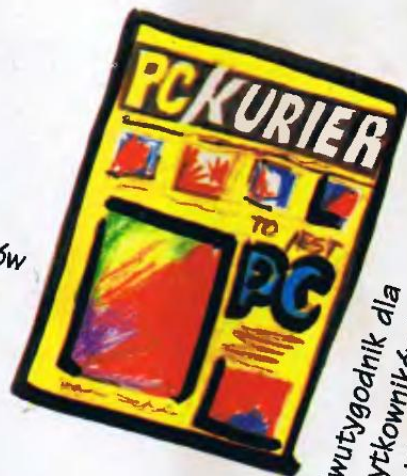
Magazyn
komputerowy

Pismo użytkowników
systemów CAD/CAM

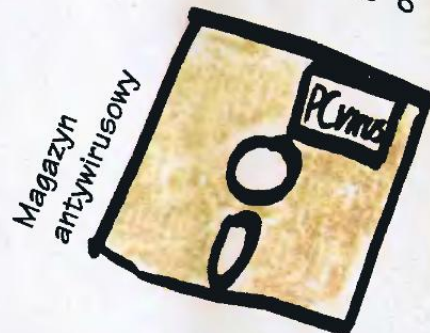


Miesięcznik
fanów
komputera
Amiga

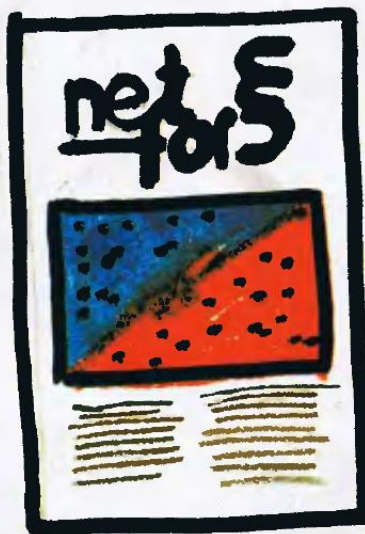
Miesięcznik
elektronicznych szulerów



Dwutygodnik dla
użytkowników komputerów
osobistych



Magazyn
antywirusowy



Magazyn dla użytkowników
sieci komputerowych



Magazyn
popularnonaukowy



LUPUS

ul. Stępińska 22/30
00-739 Warszawa
tel. (22) 415121, 410031 w. 128
fax (22) 410374